Año III Número 16- 325 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

PRINCE OF PERSIA



ESPECTÁCULO EN MOVIMIENTO

La mayor odisea espacial

THUNDER FORCE IV

Para empezar bien el año

PANZA KICK BOXING

LEGEND OF ZELDA

ROGER RABBIT

SHINOBI II

BEAST 2

8 414090 100168 00016

Concurso

REGALAMOS 100 GAME GEAR

Con sintonizador de TV

JUGANDO A SER ARTISTA

MARIO PAINT

Solo...



16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

NUEVO SUPER PACK

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido. (Oferta limitada hasta fin de existencias).

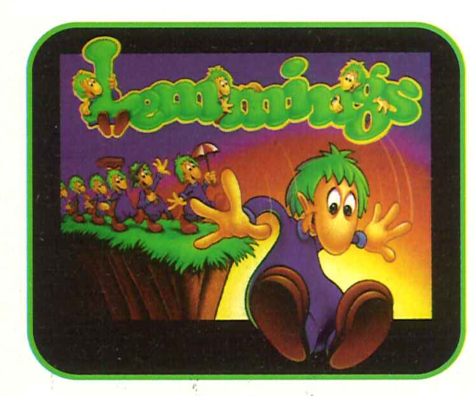


ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año III - Nº 16- Enero 1993- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.



MARIO PAINT
La creatividad e imaginación de Mario no tienen límtes. Si creías haberlo visto todo en tu Super Nintendo, échale un vistazo a este programa de dibujo.
Y después, cuéntanos.



¿Qué nos depararán los ados consoleros para este nuevo año que acaba de llegar? Quién lo sabe. Pero como estas fechas siempre son buenas para hacer predicciones, vamos a permitirnos la licencia de hacer una. Veamos.

En España se va a alcanzar la cifra de 40 millones de consolas. Esta presencia de máquinas en todos los hogares provocará que se estudie la posibilidad de crear una nueva asignatura para los Institutos de Enseñanza Media, la Consología, y nadie descartará la posibilidad de crear una nueva carrerar: Filología Consolera. La lectura de Hobby Consolas será obligatoria para los menores de 99 años y Sega y Nintendo se unirán en una única compañía que regalará cartuchos a todo el que lo solicte... ¿Soñar? ¿Quién dijo soñar? Acaso el mundo de las consolas no es en sí un sueño?

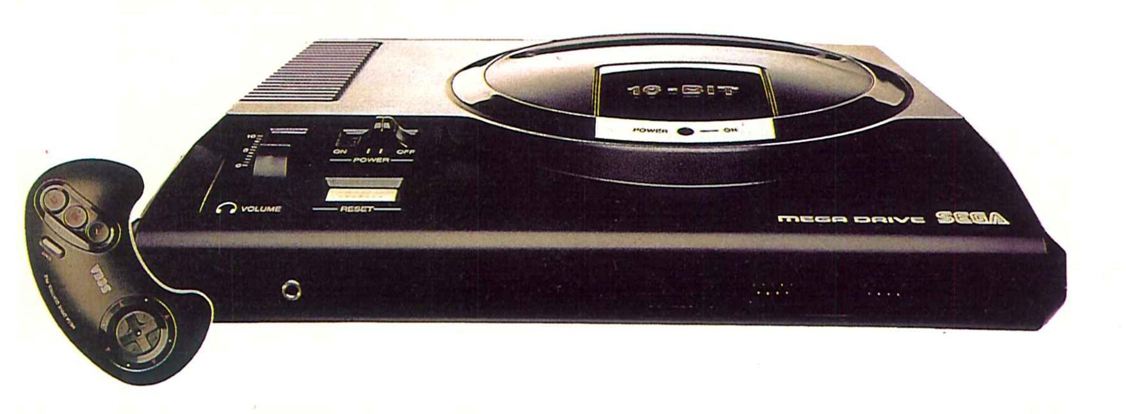


Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. Carlos García Diaz **Redacción:** Marcos García, S. Herranz, C. Alonso, Bruno Sol, J.L.del Carpio, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo **Directora Comercial:** Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Secretaria de Redacción:** Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández **Fotografía:** Luis Covaleda **Corresponsales:** Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. +I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendid

MAS GRANDE
DRIVE

MEGA PACK



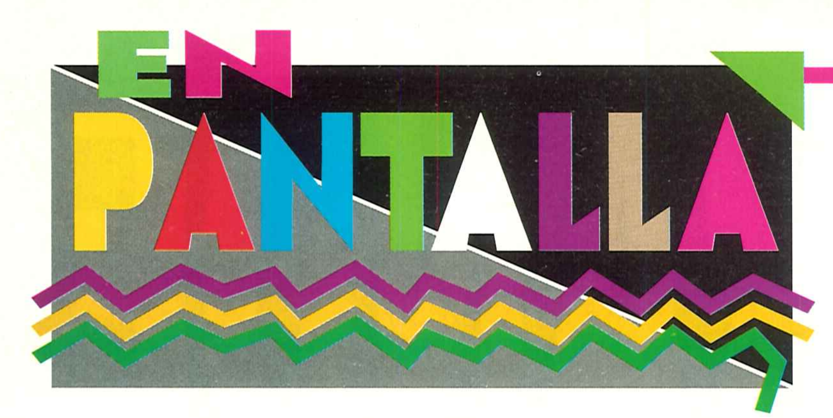
24.690 PTS. +I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.
MEGA DRIVE brilla a lo grande.

a del Mundo





Y PROEIN S.A. METIO EL POKE

A partir de ahora los amantes del truco y el poke van a poder disfrutar del periférico más útil y divertido de todos, el Action Replay de Datel. La compañía española Proeinsa se va a hacer cargo de la distribución de estos anhelados aparatos que te permitirán modificar el juego a tu antojo. Número de vidas, barras de energía inagotables, elección de fase y potenciamiento de armas serán algunas de las ventajas de las que podrás disfrutar con tan sólo leerte el manual y aprender unos sencillos y lógicos pasos.

Las cuatro consolas más vendidas de nuestro país, Game Boy, Nintendo, Súper Nintendo y Mega Drive contarán a partir de ahora con la compañía de su Action Replay correspondiente, y a un precio apetecible. El de Mega Drive costará 11.490 pesetas los usuarios de Nintendo y Game Boy podrán adquirir su Action Replay por 7.490 pts; y, por último, que no el último, el de Súper Nintendo alcanza la cifra de 10.990 pts.

Ahora ya no tendréis excusa para completar ese juego que tanto se os resiste, sin tener que empezar una y otra vez desde el principio. Sí, ya sé, será con un poquito de trampa, pero es que hay juegos que...



BANDAS IRRECONCILIABLES
(EE.UU)

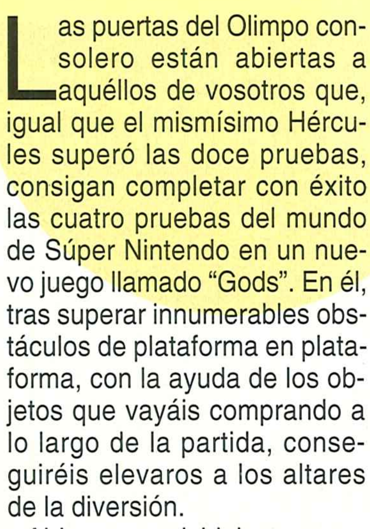
American Technos sabe muy bien lo peligrosas que son las calles de Nueva York... especialmente cuando ciertas bandas criminales unen sus fuerzas en un apasionante cartucho llamado



Combatribes, para asolar la ciudad de Súper Nintendo. Eso es algo que vosotros, amantes del orden, no podéis consentir, y para evitarlo tendréis que buscar y eliminar a la jefa de la malvada coalición, Martha Splatterhead, antiguo miembro de vuestra unidad Combatribe Cyborg. Antes, os tendréis que ver las caras con las bandas más sanguinarias de Gotham, ¡y en su propio terreno!



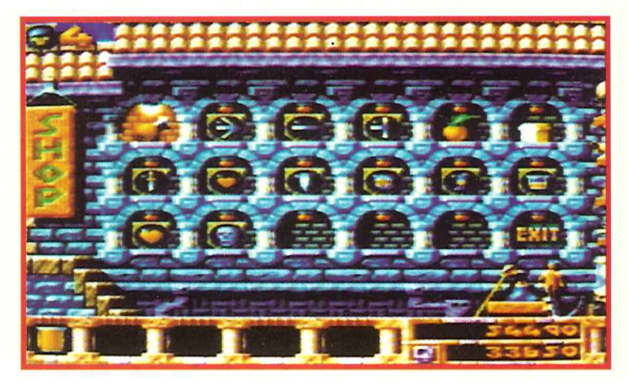
LA LLAMADA DE LOS DIOSES CONSOLEROS
(GRAN BRETAÑA)



Las puertas del Olimpo consolero están abiertas a aquéllos de vosotros que, igual que el mismísimo Hércules superó las doce pruebas, consigan completar con éxito las cuatro pruebas del mundo de Súper Nintendo en un nuevo juego llamado "Gods". En él, tras superar innumerables obstáculos de plataforma en plataforma, con la ayuda de los objetos que vayáis comprando a lo largo de la partida, conseguiréis elevaros a los altares de la diversión.

¡Ah!, se me olvidaba una cosa. ¿Sabéis que la máquina tiene muy mal genio y "se pica" con los mejores jugadores, poniéndoles las cosas más difíciles todavía? Pero merece la pena intentarlo, ¿a que sí?





ESTE VA A SER UN AÑO DE ACCIÓN



Bienvenido, de nuevo, a la Acción. Has llegado en el momento justo. No hace falta que busques más, ni que preguntes desesperado a las gentes. Aquí tienes la revista que necesitabas. La que más Acción puede ofrecerte. Y prepárate. Porque para el segundo número de Nintendo Acción hemos preparado una cantidad de temas que no te dejarán parar ni un segundo. Con una guía del Street Fighter II, -uno de los juegos más activos del momento-, con la presentación de Legend Of Zelda, -un cartucho que acaba de salir pero que ya tiene la vitola de clásico-, y con la mayor cantidad de trucos que jamás hayas visto. Con todo para las consolas Nintendo y para los jugones más Nintendo.

En Enero, a la venta el nº 2



NUEVOS PRECIOS NEO GEO

El Rolls Royce de las consolas por fin ha bajado sus precios, muchachos. A partir de este momento, conseguir una Neo Geo es un poquito más asequible para vuestros bolsillos. Esta nueva avalancha de precios se hará oficial en enero de 1993, coincidiendo con las típicas rebajas, y reducirá considerablemente el alto coste de la más potente consola de todos los tiempos.

Ahora os vamos a contar cómo van a quedar configurados los precios, para que empecéis a soñar con esta máquina. El precio de la consola con un mando, situado antes en 79.900, baja a 63.000 pts, mientras que la configuración de consola, mando y juego a elegir entre 15 disponibles, que antes costaba 99.000, ahora se puede conseguir por tan sólo 75.000 pesetas. La cosa cambia ¡eh!

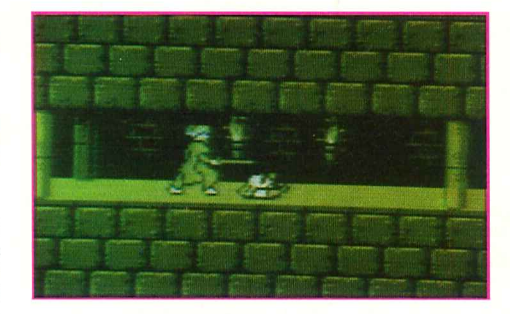
Pero no os vayáis todavía, porque los juegos también van a ver reducidos sus precios muy considerablemente. Por la apetecible cifra de 18.000 pesetas, tendréis a vuestra disposición quince titulazos entre los que destacamos Nam '75, Sengoku, Alpha Mission II, King of the Monsters, Super Spy, Top Players Golf, Ghost Pilots, Blue's Journey, Puzzled, League Bowling y 2020 Super Baseball.

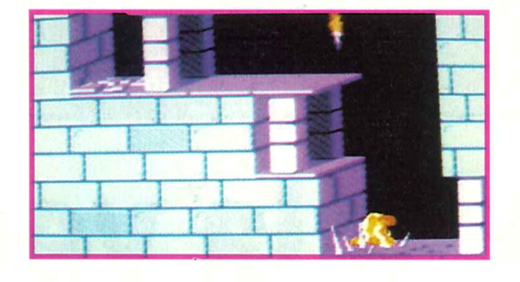
Esto aún no es todo. Por un aceptable precio de 32.000 pesetas estarán disponibles un buen número de juegos: Magician Lord, Eight Man, Last Resort, Soccer Brawl, Trash Rally, Robo Army, Mutation Nation, Burning Fight, Fatal Fury y Andro Dunos, entre otros.

Sólo se escapan a esta locura rebajadora las últimas novedades que han salido al mercado. Estas, todavía mantendrán su precio normal, y es que los lujos se pagan, amigos. Si queréis Baseball Stars II, Ninja Commando, King of the Monsters II, World Heroes o el monstruo de 102 megas Art of Fighting, ya sabéis que los precios rondarán entre 32.000 y 40.000 pesetas.

Así que ya sabéis, pedídselos a los Reyes Magos, nunca se sabe.

EL PRÍNCIPE COMPLETA SU GIRA
(GRAN BRETAÑA)





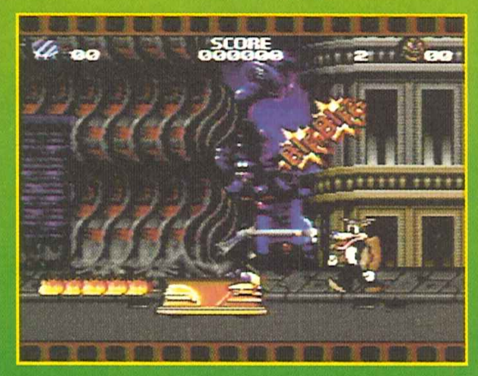
Después de hacer su entrada triunfal en Súper Nintendo, el célebre "Prince of Persia" completa su gira visitando la Nintendo y la Game Boy... ¡sin perder nada de dinamismo! Nuevamente, os veréis inmersos en un auténtico laberinto de pasillos, trampas y pinchos que os conducirán al encuentro de vuestra amada, no sin antes derrotar a los fieros espadachines que la custodian. A vuestra disposición tendréis una serie de pócimas, que de nada os servirán si caéis en una encerrona de vuestro enemigo.

OCEAN, EN LA CRESTA DE LA OLA
(EE. UU.)

Sigue viento en popa la famosa compañía de videojuegos, deleitando a los usuarios de Supernintendo con sus últimas novedades, como "Addam's Family 2" y "Cool World".

En la segunda parte de la escalorfriante historia de la familia más terrorífica de nuestras pantallas, la pequeña y dulce Wednesday ha desafiado a su hermano escondiendo seis extraños objetos en la mansión de los Addams. Esta simple ocurrencia dará pie a una de las historias más divertidas y espectaculares que os esperan en Supernintendo.



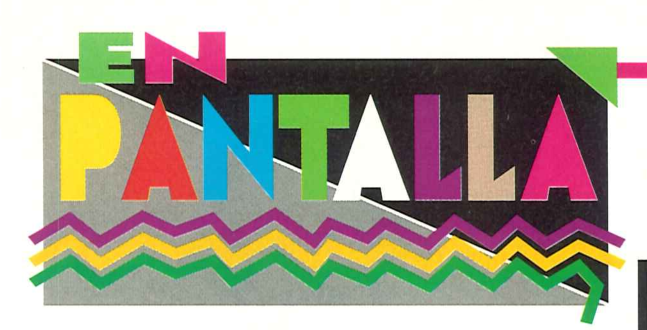


"Cool World" os introducirá en un mundo de ensueños y violencia en estado puro, que tiene como protagonista al pobre Jack Deebs. Con vuestra ayuda, tratará de imponerse en su lucha contra una multitud de personajes de los barrios más bajos de la ciudad más infame que os podáis imaginar. Será difícil que se resistan a sus elásticas manos y a sus poderosos saltos de rana.



¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta? En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!

VEN A LA NINTENDO



NUEVOS PACKS NINTENDO

¡Ven al mogollón, ven a la Nintendo! Pues sí amigos, seguro que todos vosotros vais a recibir esta noticia con los brazos abiertos. Y es que Nintendo vuelve a sorprendernos con una novedad, esta vez dirigida a los interesados en la 8 bits. Spaco lanza al mercado con vistas a las cercanas navidades



tres nuevos packs bajo el nombre de Control Deck, rebajados notablemente de precio y que podrán los dientes largos a más de un fan de esta consola.

El primero de ellos nos ofrece conjuntamente la máquina y un mando por un precio de venta al público de 9.890 pts. La segunda configuración, compuesta por consola más dos mandos, asciende a 10.695 pts.

La tercera y última va dedicada a los cada día más abundantes seguidores del simpático Mario. Consiste en un pack formado por el Control Deck Mario, un mando y Super Mario Bros, que te brindará la oportunidad de poder disfrutar con tan ilustre personaje. Su precio, 13.800 pts.

Ahora sí que no podéis quedaros sin vuestra Nintendo 8 bits.

PANICO EN LAS CALLES DE SUPERNES (GRAN BRETAÑA)

El pánico se ha adueñado de las calles de Súper Nintendo al conocerse la noticia de la llegada de "Terminator", el gran matarife consolero que va arrasando todo allí por donde pasa. Fábricas, almacenes, monumentos y rascacielos servirán de escenario a una de las batallas más encarnizadas que jamás hayáis podido presenciar en vuestras pantallas. Con la ayuda de formidables armas de extraordinaria potencia, entre las que se incluye algún que otro puñetazo, os enfrentaréis a un sinfín de pistoleros, hasta encontraros con el último y más poderoso de todos ellos: el mítico exterminador.

¿Conseguiréis acabar con él de una vez por todas? De vosotros depende de que en las calles de Súper Nintendo vuelva a respirar la tranquilidad.





HOLOCAUSTO ESPACIAL (GRAN BRETAÑA)

"Wing Commander", el célebre programa que en su día estremeció las pantallas de ordenador, ha llegado a la Súper Nintendo con nuevas fuerzas y todas las emociones de un gran combate aéreo en el año 2.654. En él se decidirá la supremacía espacial, por la que luchan encarnizadamente los humanos frente a los habitantes de Kilrathi.

El objetivo del juego no puede ser más sencillo y adictivo: disparar contra todo lo que se mueva. Sin embargo, en determinadas fases del mismo tendréis que recurrir a vuestras células grises para elaborar una estrategia adecuada. Si falláis, podréis asistir como invitados de honor a vuestro propio funeral.






MOGOLLON DE JUEGOS
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.
Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.
Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.
CATALOGO DE JUEGOS
¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!
Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.
¡Mola Mogollón!

El MERCADILLO

Pro pouch Una bolsita de lo más cuca y coquetona para transportar tu Game Boy cómodamente.Totalmente acolchada y mullidita, evitará malos golpes al aparatito y a los cartuchos. Tienes tres colores para elegir y la puedes encontrar en Consola Center por sólo 3.995 pesetas.



Volante de lujo. El último periférico que ha salido de la factoría de Logic 3 para Gran Bretaña, es un súper volante al que han denominado «Nigel Mansell Freewheel», en honor al campeón de F-1, claro. Se trata de un sistema que aporta una fiabilidad y sensibilidad absoluta para juegos de coches y de aviones. Aunque por el momento se desconoce si saldrá en España y a qué precio, se trata de una novedad de indudable interés. Seguiremos informando.





Master pak.Directo desde Consola Center nos llega este completo pak compuesto por bolsa, adaptador a la red, lupa, kit de limpieza y action pak. Como puedes ver, es todo lo que puedes necesitar para que tu Game boy esté de lo más cuidadita y protegida. Su precio es de 9.900 pesetas.

Para Súper Nes, Megadrive y Nes, Dro nos trae estos joysticks súper manejables con un estupendo control multidireccional, que te permitirá realizar con comodidad giros de hasta 360 grados. Además, incluye la opción de turbo con la que no se te resistirá ningún enemigo. Su precio es de 3590 pesetas para Sega y Súper Nes, y de 2990 para Nes.



Nes cleaning kit. Si tienes problemillas con tu Nes o con alguno de tus juegos preferidos, la causa puede estar en el tiempo. Me explico, en el tiempo que hace que no los limpias, claro. No te preocupes, porque Spaco tiene para ti un Kit de limpieza que dejará como nuevas las patillas de tu Nes y de tus juegos. Todo un invento, al módico precio de 2500 pesetas.

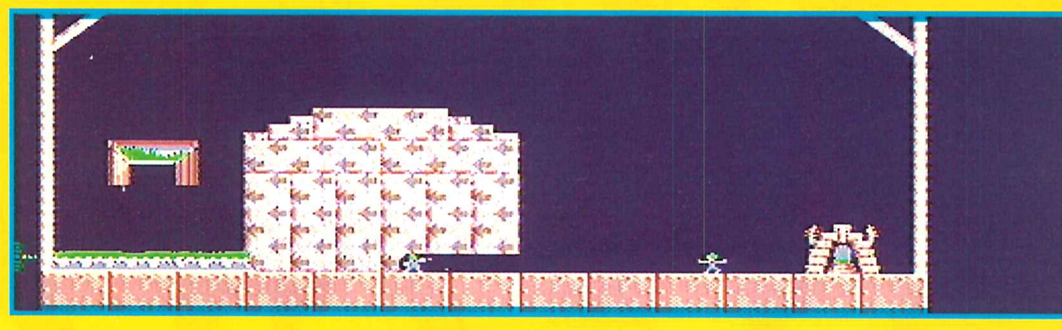




Super extendido Que te apetece jugar con tu Súper Nes desde la cama y no te llegan los cables, no te preocupes, ya tienes la solución a tu alcance. Con estos cables extensores se acabaron los problemas de alcance. Ya puedes jugar desde el lugar que sea, sólo tienes que pasarte por Mail VxC y pagar 2095 pesetillas.


MOGOLLON DE COLEGAS
¡Lucha por tu vida en directo!
¡Y ante millones de telespectadores!
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
CLUB NINTENDO
¡VEN!
Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.
ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón
de regalos y sorpresas.
¡PARA QUE TE ENTERES!
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Terminator ™ 2: Judgment Day © 1991 Carolco International N.V.
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

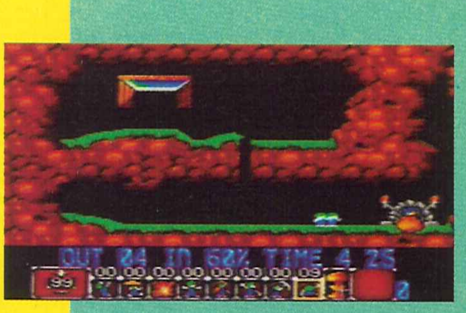






LEMMINGS

¡La invasión más divertida!









Dentro de sus posibilidades hay que reconocer que se trata de un estupendo juego que sorprende por su fácil manejo y sus altas cotas de jugabilidad. Hay algunos fallos de scroll que no merecen casi ni ser nombrados.

Por lo demás, un muy buen juego.

Gráficos: 79%
Sonido: 70%
Jugabilidad: 85%
Total: 80%

Son pequeños, simpáticos, andarines, un poco lentos de ideas y tienen el pelo verde. ¿Quiénes son?.

Más pistas por si aún no lo has adivinado. Emigran en manadas de número variable, pero siempre enorme. Son capaces de picar, escarbar, trepar, aterrizar suavemente sombrilla en ristre, bloquear el paso y explotar mientras cantan alegres cancioncillas... Caliente, caliente... Estás muy cerca. Si además te contamos que su mayor ilusión es complicarte la vida con tu consola y hacer que te comas el coco para conseguir llevarles sanos y salvos hasta su hogar, entonces seguro que ya podrás gritar a los cuatro vientos: "Son los Lemmings".

Pues sí, efectivamente son los Lemmings, los bichos más simpáticos, tiernos y divertidos que han pisado tu consola -sea cual sea- durante los últimos siglos.

Y vete preparando, porque manadas de Lemmings se están preparando para invadir el mundo consolero y están dispuestos a provocar más de un ataque de nervios y más de un millón de partidas increíblemente divertidas.

Si estás dispuesto a enfrascarte en una lucha contra el tiempo que ponga a prueba tu rapidez a la hora de tomar decisiones, ya puedes elegir terreno.

Porque en esta batalla casi todas las consolas te secundan. Hay lemmings para todos los gustos. Vas a tener bichitos de estos para rato, de todos los tamaños y potencias. Desde la versión para Súper Nintendo, hasta la de la pequeña de Sega, la Game Gear. Pasando por la ya comentada versión de Mega Drive y las nuevas de NES y Master. Y pronto la de Game Boy, para que no falte ➤







Esta es, sin duda, la mejor de todas las versiones. Excelentes gráficos, estupendo sonido, fácil manejo... Lo tiene todo para convertirse en uno de tus juegos preferidos.

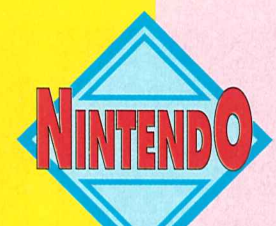
Gráficos: 90%
Sonido: 89%
Jugabilidad: 92%
Total: 91%





Todo está ya listo para que los Lemmings, -los personajes más graciosos de la galaxia- lleven a cabo su invasión al mundo consolero.

LO MÁS NUEVO



Difícil manejo, complicada selección de iconos... Si añadimos unos indeseables parpadeos que no te dejan ver con claridad a los personajes tenemos como resultado la versión peor -o la menos buena-, de las comentadas.
Un punto a su favor es que en la pantalla de presentación de cada fase aparece un esquema del mapeado que te ayuda a que vayas planeando la técnica a seguir.

Gráficos: 75%

Sonido: 69%

Jugabilidad: 65%

Total: 65%

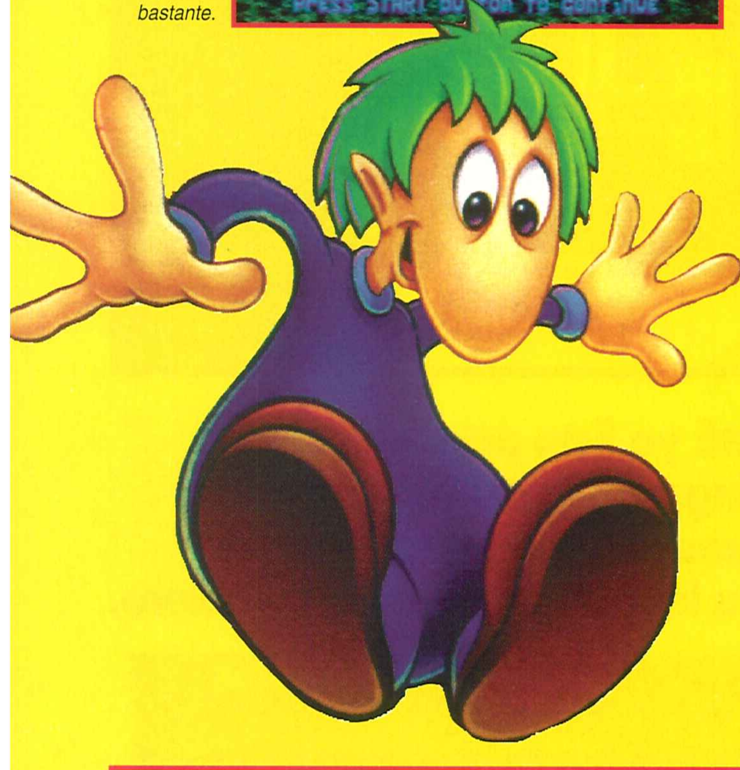






Si hemos de ser sinceros, la enhorabuena por los Lemmings se la deben llevar Super Nintendo y las tres Sega.

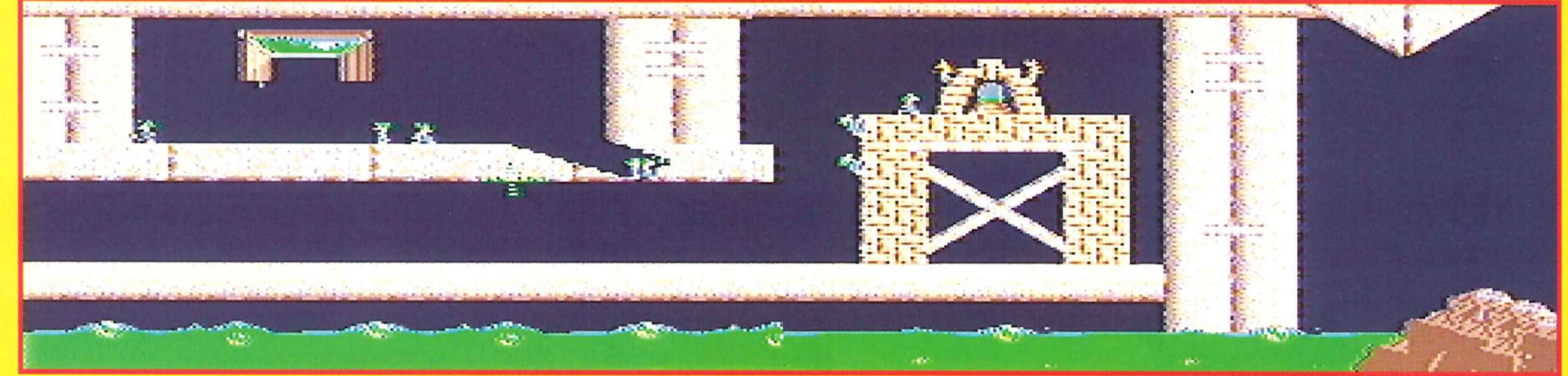
Aunque hay versiones para todos los gustos, la verdad es que la idea del juego se ha respetado bastante.



Los Lemmings te proponen un juego que supondrá un auténtico reto a tu inteligencia y a tu rapidez de reflejos. Olvídate de tener el botón de disparo pulsado sin parar. Aquí no hay armas. Aquí hay cerebro.









absolutamente de nada. Como ves, podrás disfrutar de esta plaga sean cuales sean tus preferencias consoleras. Si nos acompañas, haremos un rápido repaso a las peculiaridades, defectos y virtudes que caracterizan las aventuras de nuestros curiosos amigos en cada uno de sus nuevos hogares consoleros.

Empezamos pasando lista: Súper Nintendo, NES, Master System y Game Gear. Todas presentes y preparadas para la inspección.

Comenzamos por una virtud común a todas, una virtud innata a los Lemmings: la adicción que son capaces de provocar desde el mismísimo principio de sus correrías. Ponerse a salvar Lemmings y decir "es sólo un momento" es algo imposible. Ya sabes, diversión asegurada durante horas.

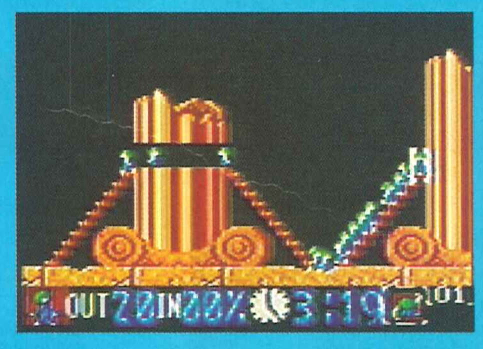
Sin embargo, la jugabilidad ya es otra cosa, porque si bien todas las versiones tienen un sistema bastante sencillo de selección de iconos, el programa de NES falla un poco, ya que hay que hacer auténticas maravillas para conseguir dar una orden.

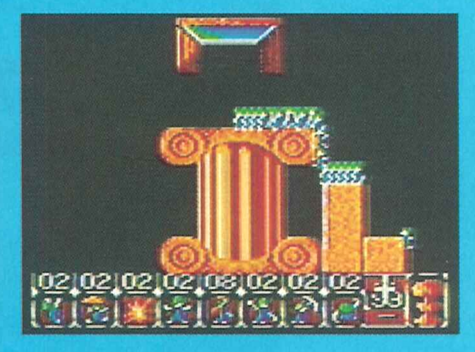
Y esto de las órdenes es importante porque, como sabes, este juego consiste en adjudicar una serie de tareas a distintos Lemmings para que consigan limpiar el camino al resto de compañeros y les permitan regresar a casa sanos y salvos.

En fin, podríamos estar hablando horas y horas de estos entrañables amigos, pero el espacio se nos acaba... Y con esto hemos encontrado una excusa perfecta para irnos ahora mismo a jugar como locos con estos personajes que, sin duda, se convertirán, -como lo han hecho con nosotros-, en tus compañeros inseparables. ¡A por ellos!.

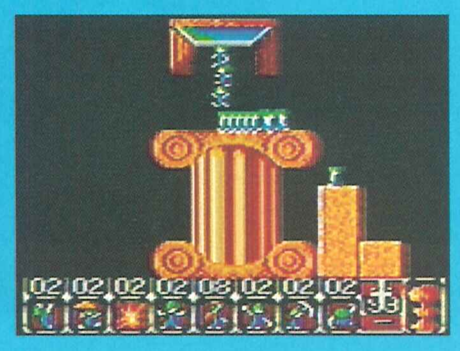


La pequeña de Sega ha sabido captar todo el carácter de este simpático programa. Esta versión es muy muy parecida a la de Master, pero hay momentos en que incluso llega a superarla. Su mayor virtud es que, además, puedes jugar con los Lemmings a todas horas y en cualquier lugar.

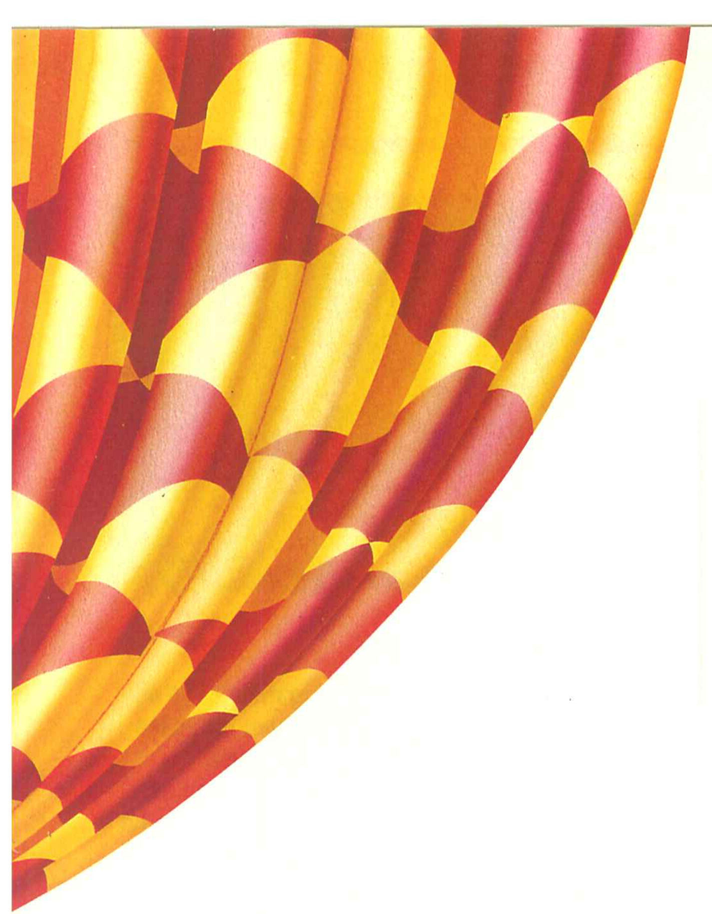




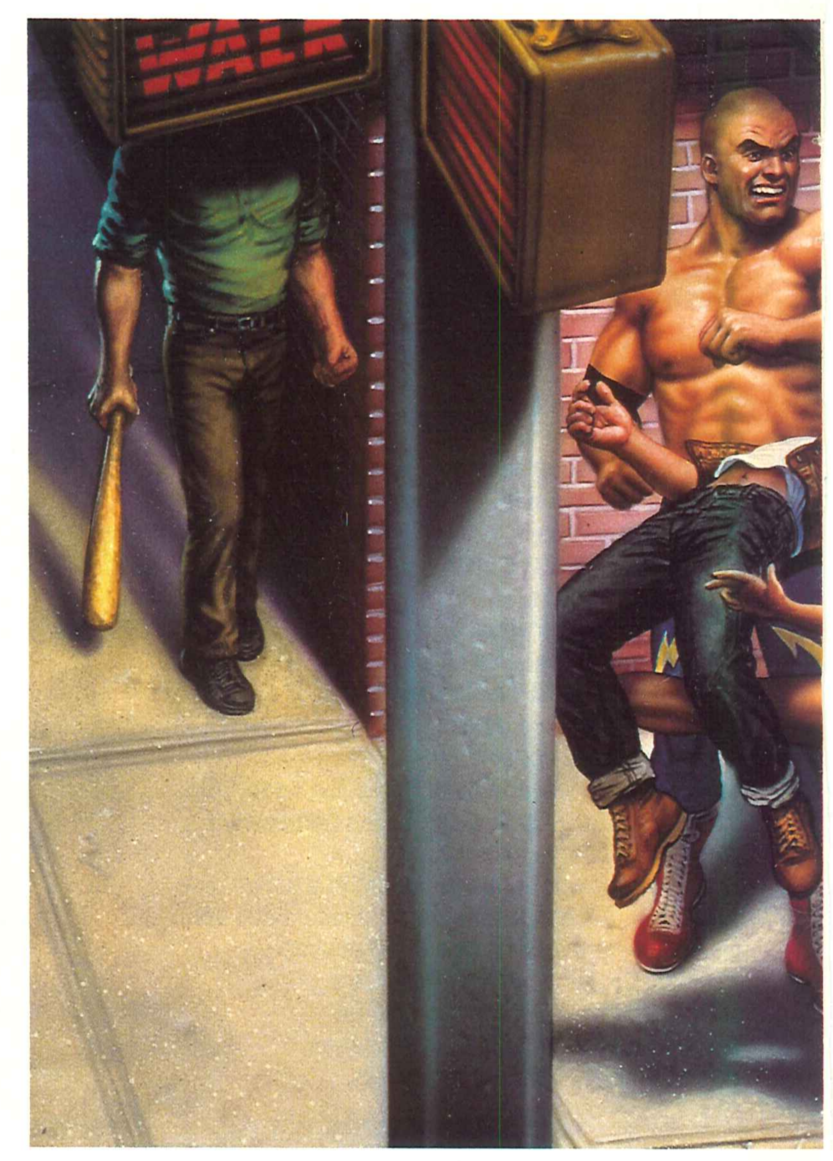




Gráficos: 80% Sonido: 70%
Jugabilidad: 88% Total: 80%



STREET O



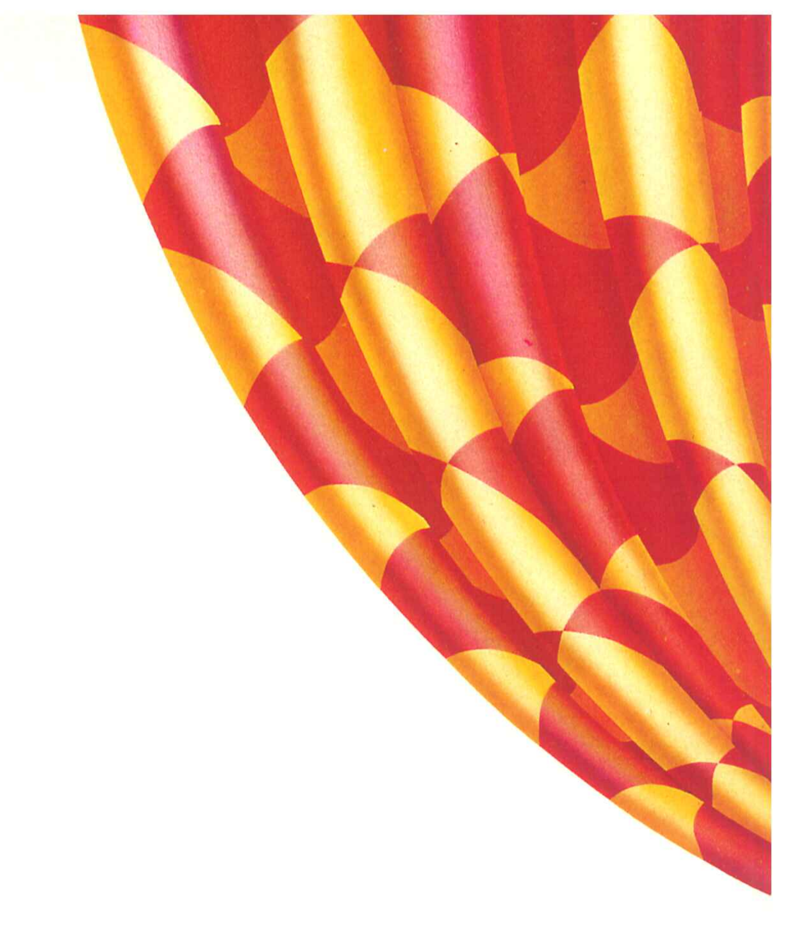


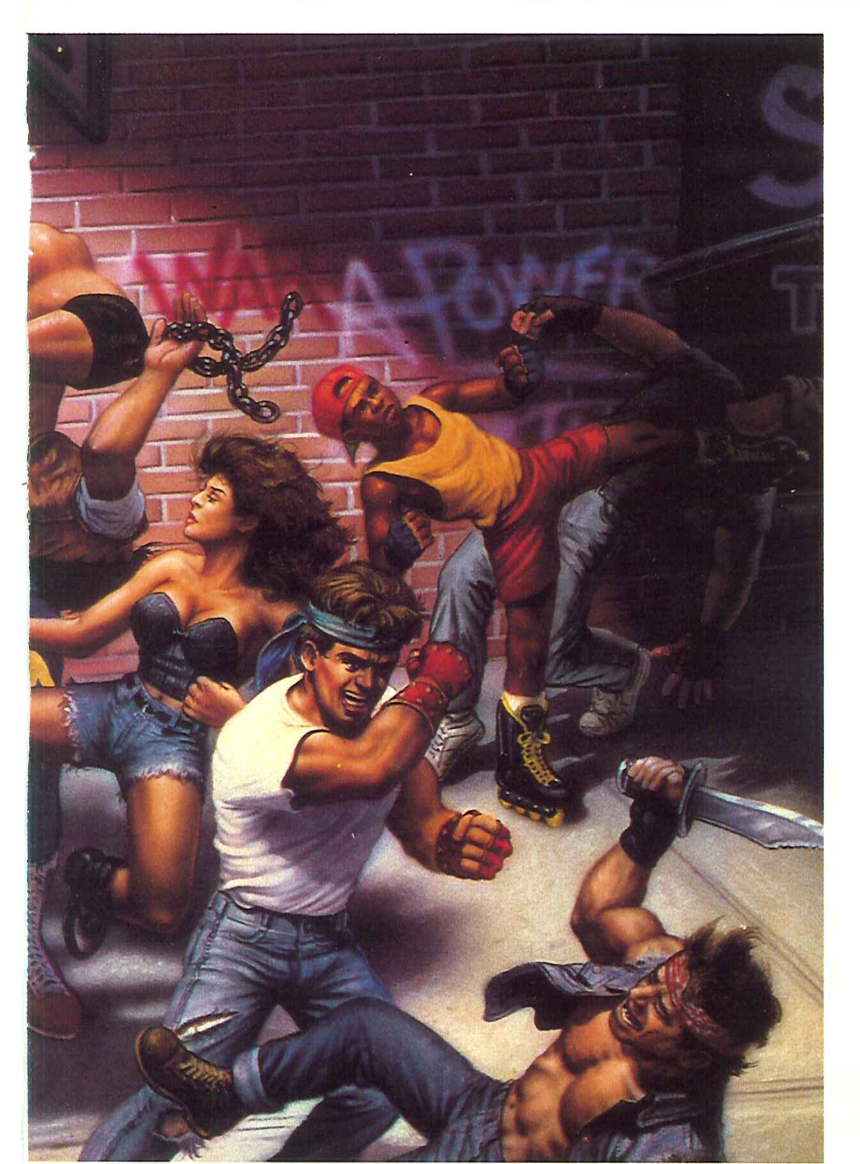
LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

F RAGE II

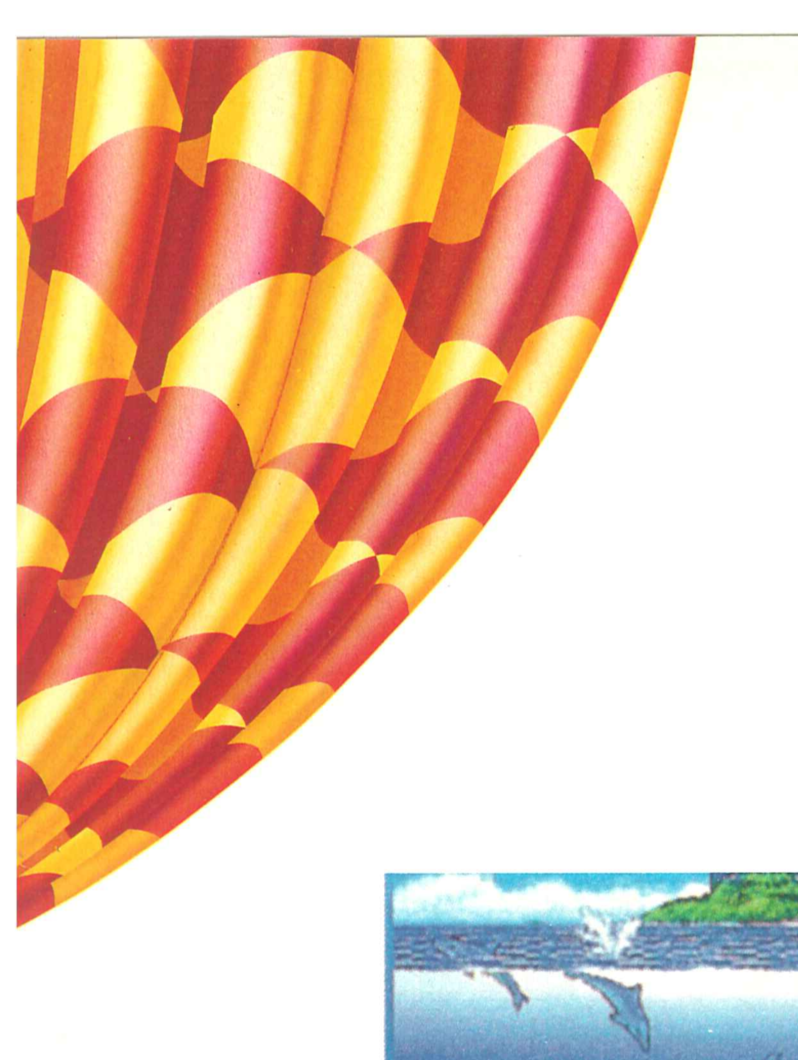




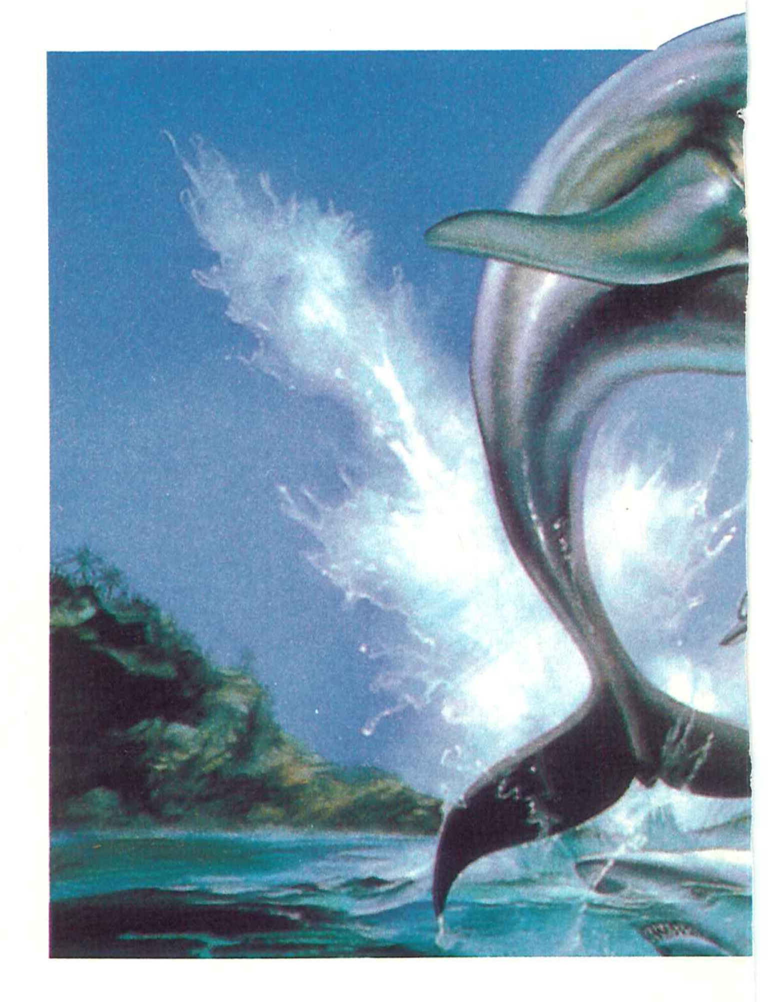


ES TUYA

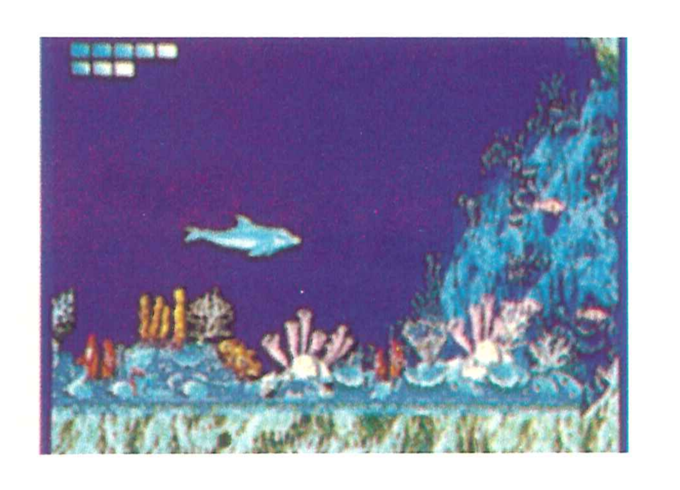
¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.
¡La calle es tuya!.



DOLI



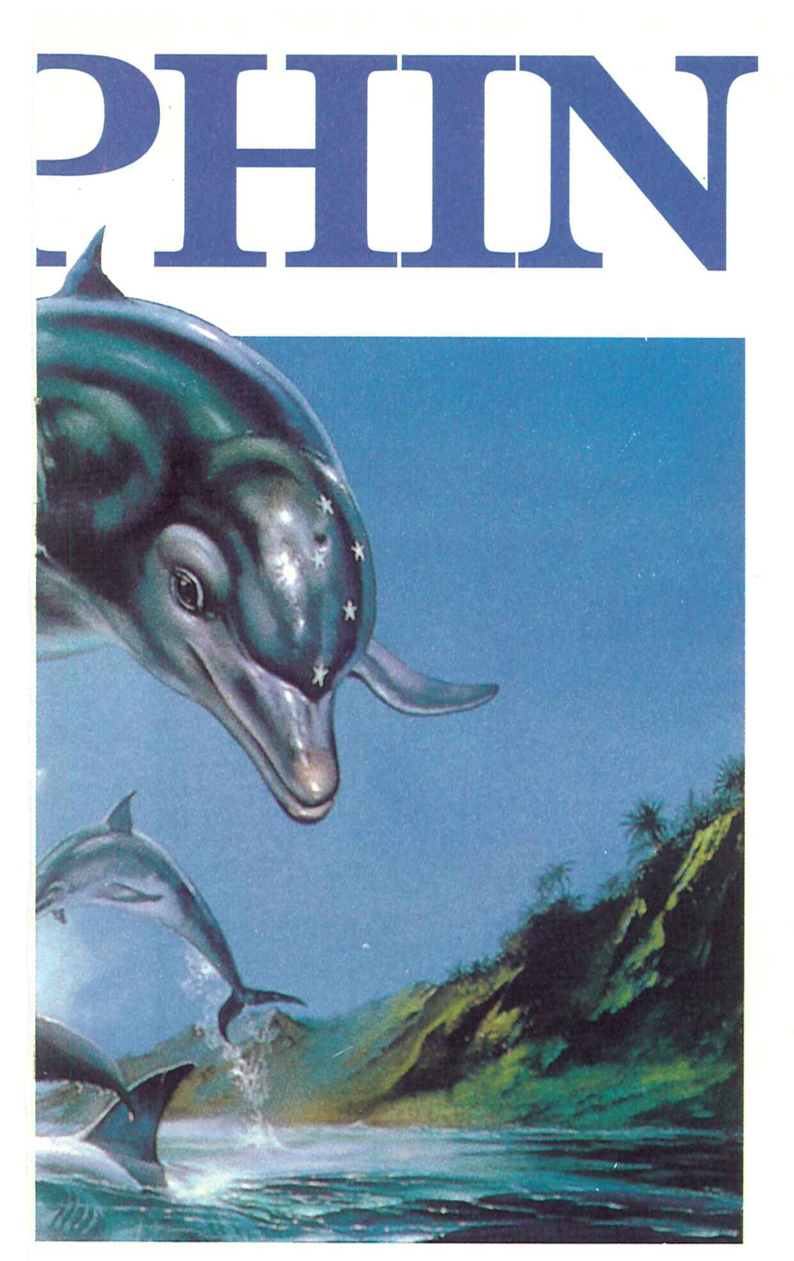
MOJ

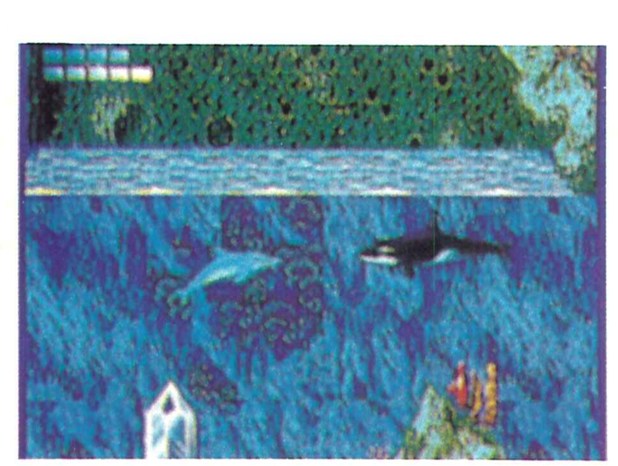


¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapidez de movimientos, el sexto

Unitros

PHIN





JATE

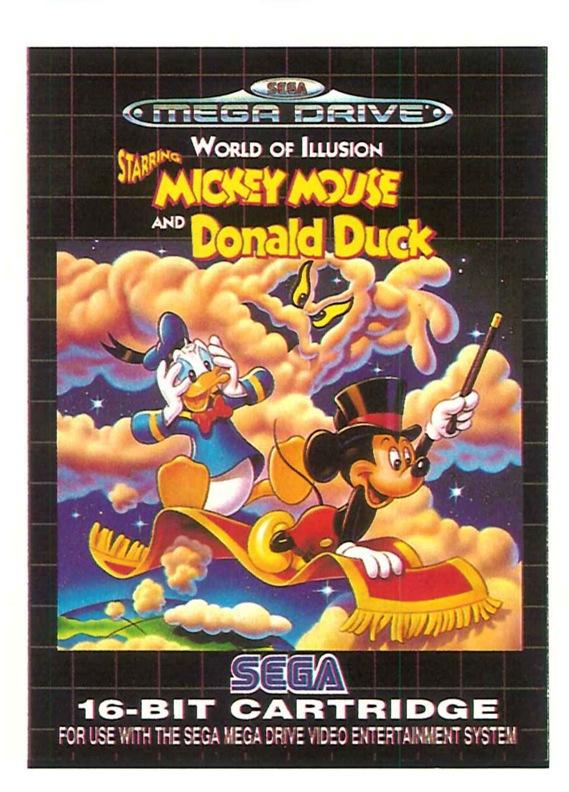
sentido ultrasónico, y la búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe.
Su defensa es vital. ¡Mójate!.





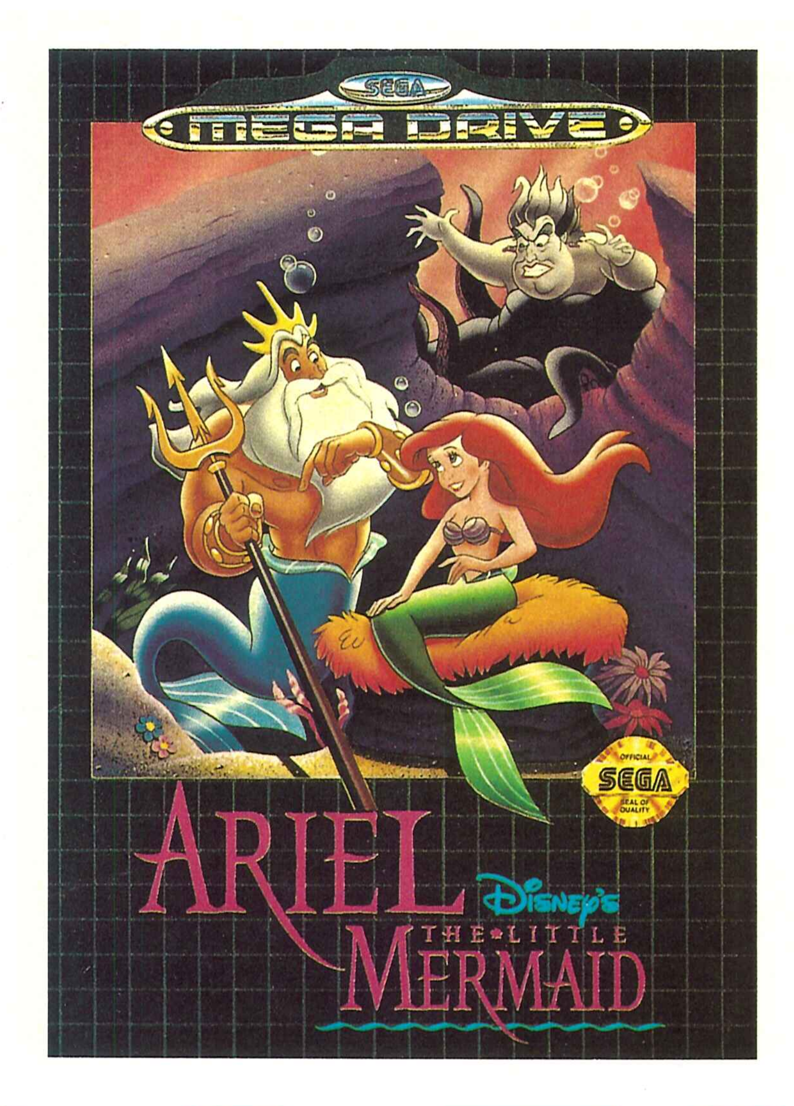
Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. Puedes jugar sólo o con un amiguete. De cualquier forma eliges personaje; Kit o Baloo. ¡Haz las maletas!.

JUEGATE



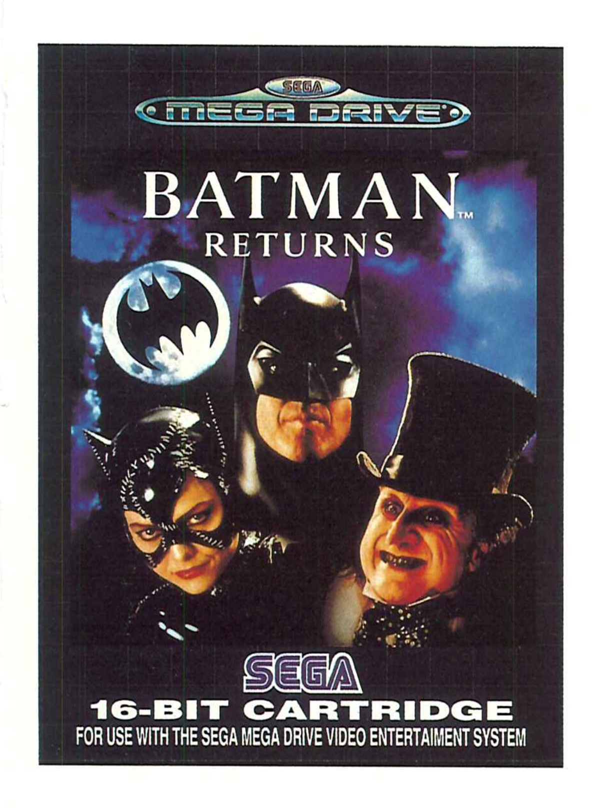
Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos.
¡Vigila tus espadas!.
Puede que tu compañero no esté a tu altura.

El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!.
Puede estar contigo... o contra tí.
La noche es tuya.



Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón. ¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

LO TODO



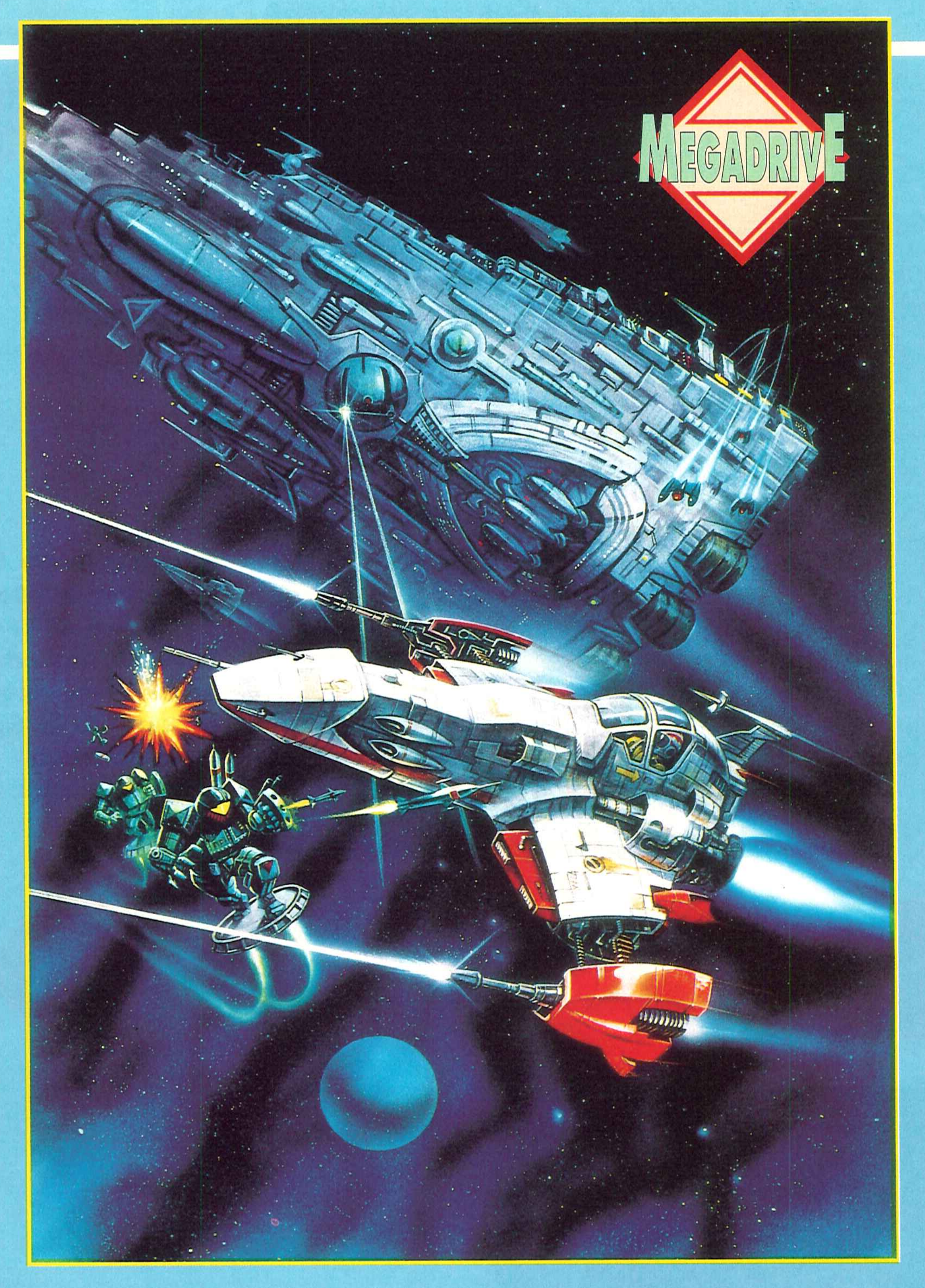
Vive una Aventura

SEGA

LO MÁS NUEVO

THUNDER FORCE IV

Destrucción TOTAL



Existe mucha gente que piensa que hay cosas mejores que hacer que pulsar el boton de un joystick como un loco. Estas personas se divierten tan sólo sentados frente a juegos de Rol o similares en los que lo único que hay que pulsar son las neuronas. Pues quienes tengan esta pobre opinión sobre los matamarcianos, deberían echarle un vistazo a este Thunderforce IV para explotar de envidia observando la excelente calidad técnica, -sobre todo en scrolles y gráficos-, que derrocha este juego por sus cuatro costados.

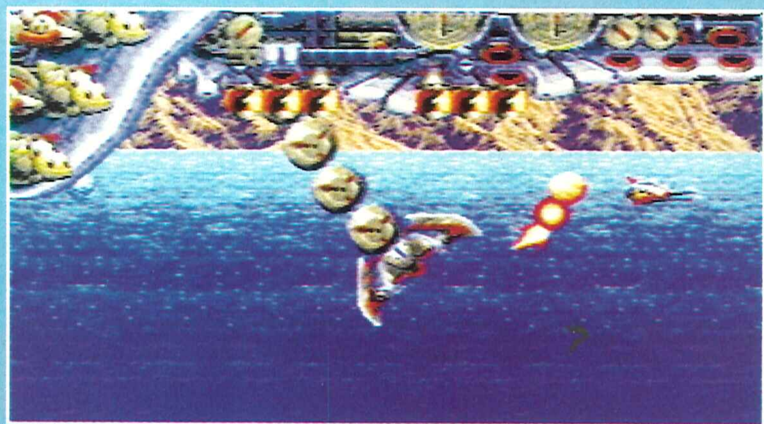
Pero dejémonos de charlas y centrémonos en el megajuego del que, afortunadamente, hemos tenido la oportunidad de conocer hasta el final y del que ahora pasamos a explicarte todo lo que debes y quieres saber.

Para empezar hay que decir que este cartucho es la última entrega de la genial y ya clásica saga Thunder Force, cuya anterior aparición, -Thunder Force III-, es una auténtica maravilla de 4 megas que no puede faltar en la juegoteca de ningún Megadrivero que se precie.

Pero si aquel era genial, este ya, sa sale. Ocho megabits sabiamente utilizados se reparten entre gráficos increíbles, sonidos explosivos, fases interminables y, en definitiva, diversión en el más amplio sentido de la palabra.

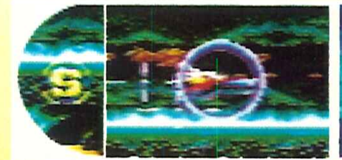
El argumento de Thunder Force IV nos traslada dos años después de los hechos trascurridos en la anterior odisea espacial. El imperio Ohn sigue en su empeño de acabar con toda la vida humana y de nuevo los valerosos pilotos de la "Fuerzas del Trueno", tienen la misión de impedirlo. Para ello cuentan ahora con un armamento más moderno, pero el enemigo también ha avanzado en su técnica armamentística y ahora tu tarea será mucho más dura.

Para empezar deberás limpiar de enemigos un total de diez ➤

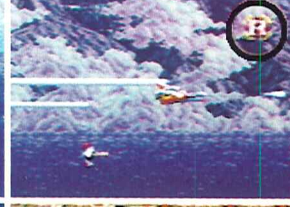



El poder del trueno

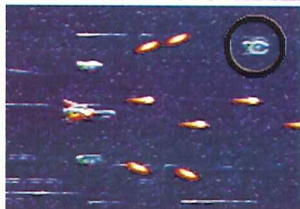
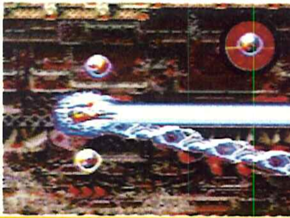
En tu camino se cruzarán unas naves rojas que al ser destruidas soltarán algún item que aumentará enormemente tu poder destructivo. Comenzarás con las armas Twin Shot y Back Shot, y podrás obtener: Blade (B), Railgun (R), Snake (S), Free Way (F), Hunter (H), Claw I y Claw II, armas todas ellas de efectos debastadoramente espectaculares. Compruébalo tú mismo...

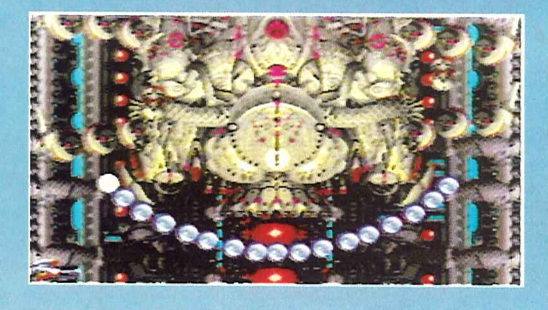


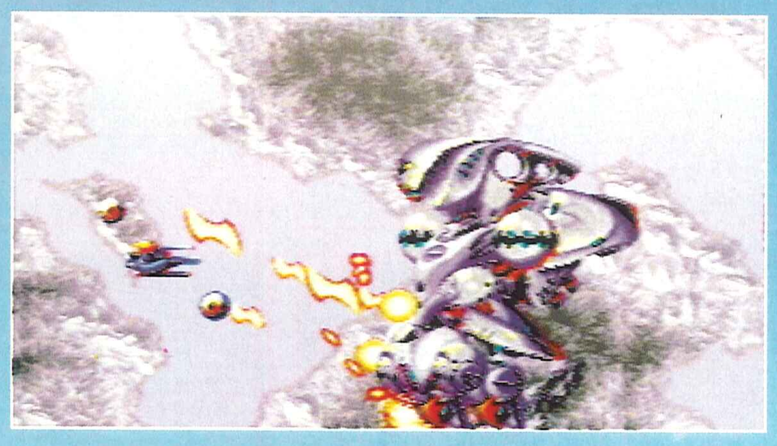


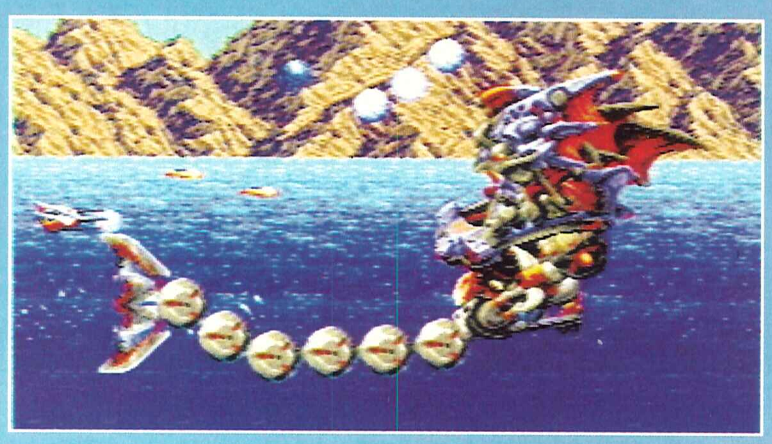




No. No estáis viendo una película de ciencia ficción. Estáis ante una de las alucinógenas pantallas que aparecen en Thunder Force IV. ¡Qué pasada!



¿Podéis imaginaros a bordo de vuestra nave, luchando a muerte contra este imponente enemigo? No, hasta que no tengáis el juego no podréis haceros una idea de lo que es esto.

Los pobladores del espacio

Como todo buen shoot em'up, Thunder Force IV tiene una enorme cantidad y variedad de enemigos. Pero estamos, posiblemente, ante el mejor representante del Matamarcianos para Mega Drive, lo cual se ha conseguido entre otras cosas gracias a unos "artistas invitados" estéticamente flipantes. Para que puedas opinar por ti mismo hemos hecho una pequeña selección de los más atómicos.



Este juego es como para volverse loco. Si te gusta las acción trepidante, la emoción sin límites y la espectacularidad audiovisual... ¡¡¡Thunder Force IV!!!.



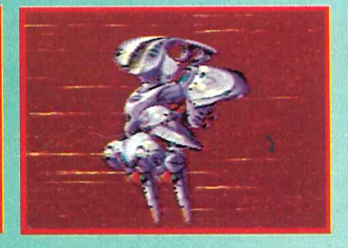
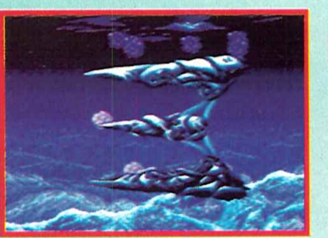
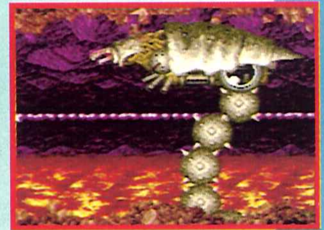


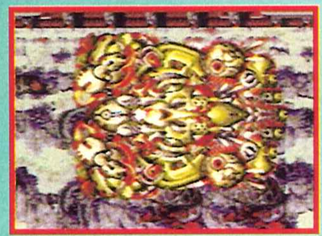
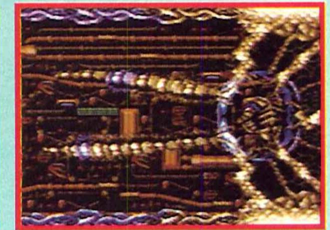
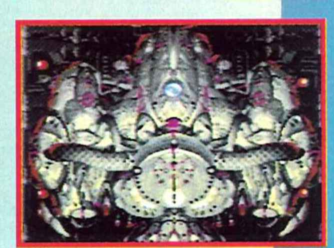


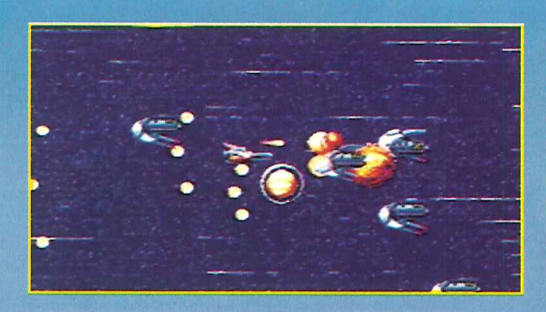
¡Qué enemigos enormes más enemigos enormes!

Al final de cada nivel te esperará un auténtico monstruo espacial al que deberás vencer para continuar tu camino. Te podemos asegurar que no te va a resultar nada fácil derrotarlos, pero, afortunadamente, cuentas con la ventaja de que cada uno de estos 10 bicharrancáncanos presenta un determinado punto débil. Para que ta vayas familiarizando con ellos, aquí te los presentamos uno por uno. Desde luego, ¡están sólo en papel y ya meten miedo! ¿verdad?

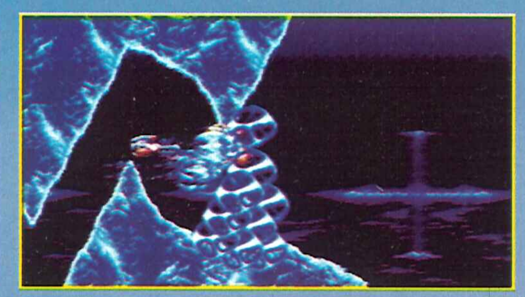


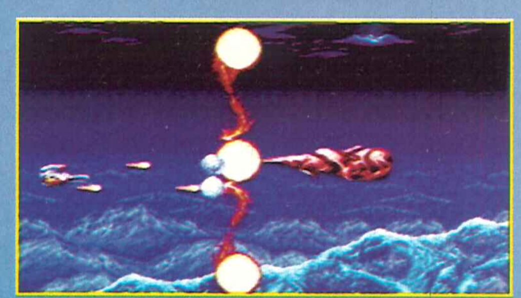


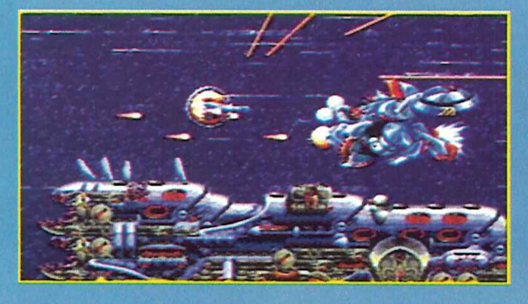






Siempre resulta aventurado afirmar que un juego es el mejor de un género. Pero vamos a arriesgarnos... Thunder Force IV es el mejor matamarcianos para Mega Drive.









niveles (el doble que en tu anterior misión) cada uno de ellos literalmente plagado de naves enemigas y, por supuesto, custodiados por los consabidos y gigantescos guardianes.

Otra gran novedad en esta batalla respecto a la anterior consiste en que aunque se desarrolle bajo un scroll horizontal, podrás subir y bajar con tu nave, produciéndose otro scroll vertical. De esta forma aumenta el espacio en el que se desarrolla la misión y, por tanto, las posibilidades de que aparezcan más y más fuerzas enemigas.

Todo esto nos lleva a plantearnos una trascendental pregunta: ¿es bueno que el cartucho tenga 8 megas?. Tu instinto de supervivencia te incita a responder que no. Pero tu ansia de diversión te obliga a responder afirmativamente porque el mundo de fantásticas sensaciones en el que te verás inmerso al cargar este cartucho es tan sólo comparable al mejor de los sueños.



El arte de matar marcianos

Un matamarcianos siempre es un matamarcianos, pero los hay mejores y peores. Si el juego en cuestión consta de magníficos gráficos, perfectos scrolles, un maravilloso sonido y una enorme variedad de enemigos, evidentemente se trata de UN MATAMARCIANOS. Pues bien, Thunder Force IV va aún más lejos, es EL MATAMARCIANOS. Scrolles verticales, horizontales, paralax y de todos los tipos que se te ocurran, jugabilidad absolutamente demoledora, gráficos como para caerte de espaldas... No cabe duda de que Thunder Force IV es la mejor excusa que puedes encontrar hoy en día para sentarte frente a tu Mega Drive y un juego de naves.

Patax

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

TECHNOSOFT
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 10
Dificultad: Sólo para auténticos expertos en la materia.

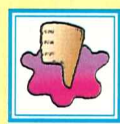
95



Desde la "T" hasta la "V" Thunder Force IV es genial.



94



Dejarnos pensar... ¡Si para el próximo número se nos ocurre algo, seréis los primeros en saberlo!



95

95

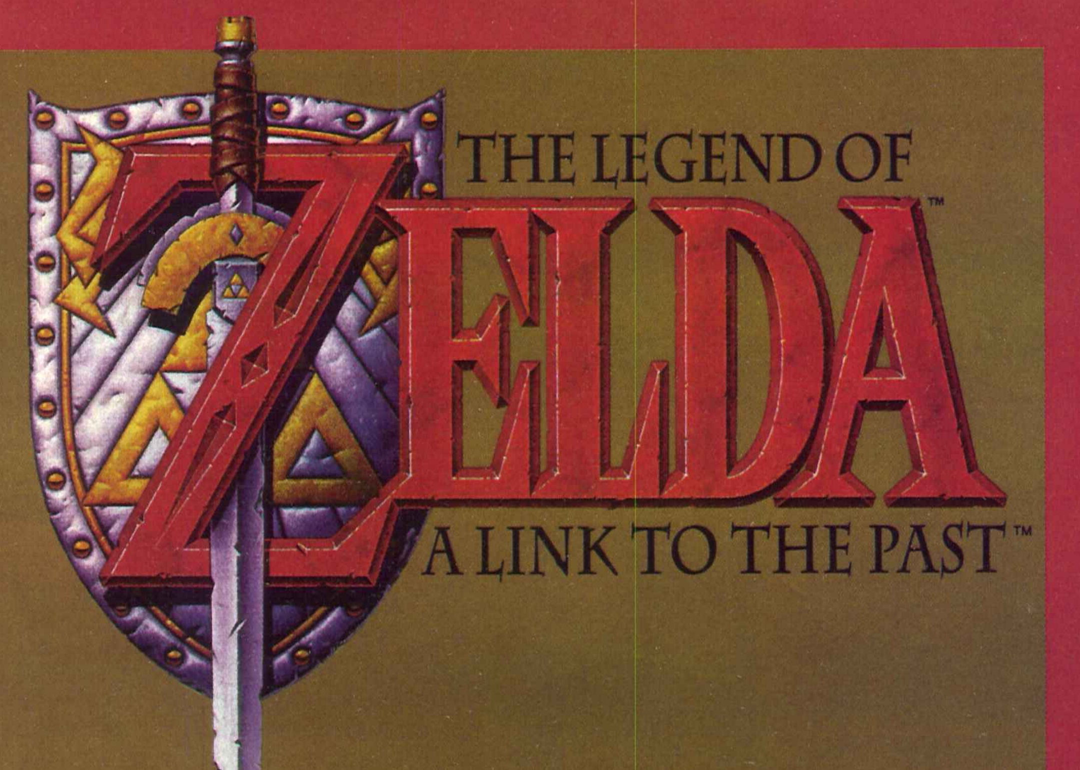


THE SIMPSONS
Akklaim entertainment
SUPER WRESTLEMANIA
Akklaim entertainment inc
Super Héroes e
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.
STREET FIGHTER II ™
1200 NIN 50000 2P 2500
KO
E. HONDA
ZANGIEF
53
CAPCOM
SUPER 16 MEGAS
SUPER NINTEND
ENTERTAINMENT SYSTE
SUPER 16 BITS
Nintend
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
KONAMI
SPIDER-MAN
X-MEN
Akklaim
ROBOCOP 3
ocean
n Super 16 Bits
POWER
EJECT
RESET
SUPER NINTENDO
SELECT
START
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

LA AVENTURA DE TU VIDA













Después de los buenos tiempos que regaron de paz las tierras de Hyrule, nadie se podía imaginar que la peste y la sequía invadirían los tranquilos dominios de este reino. Ni la magia ni la sabiduría podían acabar con tan desagradables hechos, y el rey, tras una larga reunión con los sabios, no tuvo más remedio que prometer una recompensa para quien consiguiera averiguar de dónde provenía el desconocido mal que asediaba todo Hyrule.

Al poco tiempo se presentó un mago extranjero en el reino. Su nombre era Agahnim quien, haciendo uso de una magia desconocida, acabó radicalmente con todos los males que asolaban Hyrule. Ni qué decir tiene que este sorprendente personaje fue aclamado por todos los habitantes del reino y por el propio rey en persona, quien, además, decidió nombrarle consejero jefe y heredero de las Siete Masas.

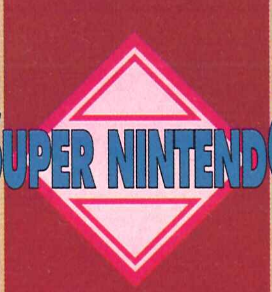
A partir de aquel momento, Hyrule seguiría viviría en paz y armonía... ¿para siempre?

La verdad es que desde el nombramiento de Agahnim todo Hyrule está rodeado de un halo misterioso, sospechoso y casi cruel. Docenas de guardias armados hasta los dientes deambulan por todo el reino, e incluso se han escuchado por las noches espantosos lamentos provenientes del castillo del mago.

¿Qué sucede en Hyrule?, ¿se cierne la desgracia otra vez sobre el reino?. Todos los ciudadanos están aterrados y no se atreven a abandonar sus casas al anochecer. Algo malo está sucediendo...

Tú, como un habitante más, te muestras preocupado ante el tema, pero sabes que nada puedes hacer por evitarlo. Pero todo cambia de pronto para ti cuando, una lluviosa noche, escuchas una dulce voz femenina que te despierta y te comunica telepáticamente un mensaje desesperado: "*Ayúdame. Me llamo Zelda y estoy prisionera en las oscuras mazmorras del castillo*". ➤













LA LEYENDA DE HYRULE

Para situar temporalmente la maravillosa historia del héroe de Hyrule, es necesario remontarse muchos siglos atrás, al origen de la Trifuerza, cuando los míticos dioses de Hyrule adoptaron al pueblo de Hylia como su reino predilecto.

Tal y como nos cuentan los manuscritos Hylianos, un buen día los dioses descendieron de los cielos y crearon el mundo. El dios del poder creó la Tierra, el de la sabiduría el Orden de la Naturaleza y el dios del coraje creó la Vida. Después de esta laboriosa tarea se marcharon, no sin antes dejar un símbolo de su poder: un triángulo de oro llamado Trifuerza, el cual contenía una pequeña porción de toda la sabiduría y poder de las tres deidades.

La Trifuerza podría otorgar sus enormes poderes a quien la poseyera. La leyenda de este mágico objeto atrajo a muchos desalmados y codiciosos seres y no sólo por los fabulosos poderes que podía otorgar, sino porque n el antiguo libro de Mudora unos versos engrandecían aún más su poder y afirmaban que podría hacer realidad cualquier deseo de un mortal.

Afortunadamente, el paradero de la Trifuerza era desconocido por todos. Nadie, incluso ni los propios Hylianos sabían dónde se escondía. Quizá en el desierto, en la montaña de la muerte...

Un día, una banda de diestros ladrones guiados por un tal Mandrag Ganon abrieron accidentalmente la puerta mágica de Golden Land, hallando tras de ella, resplandeciente y bello, el símbolo de la Trifuerza. Después de acabar con todos sus hombres, Ganon cogió con sus ensangrentadas manos el triángulo dorado y lanzó una carcajada que pudo escucharse a través de todo Hyrule. Por supuesto Ganon dictó sus deseos a la Trifuerza con voz trémula y embargado en una emoción casi diabólica.



Nadie supo jamás los deseos de Ganon, pero cada día que transcurría, el mal se hacía notar más y más desde Golden Land, atrayendo a los individuos más codiciosos, los cuales hacían crecer día a día el ejército particular de Ganon.

Haciendo acopio de valor e inteligencia, el señor de Hyrule ordenó a sus siete sabios y un fuerte ejército que bloqueara la entrada de Golden Land hacia Hyrule.

La Trifuerza ignoraba la malicia de los deseos de Ganon y seguía concediendo todo lo exigido por el despreciable ladrón. Pero el pueblo de Hyrule sospechaba que estaba siendo utilizada por el mal y así decidieron forjar una espada mágica capaz de enfrentarse al poder supremo de la Trifuerza, su nombre: La Espada Maestra.

Esta todopoderosa arma sólo podría ser empuñada por alguien fuerte y puro de corazón, y mientras los magos buscaban a alguien que pudiera hacerse cargo de ella, el ejército de Ganon avanzó sobre Hyrule atacando el castillo y sembrando el terror en todo el reino. Los hombres sabios y las fuerzas aliadas unieron su poder para intentar acabar con tal situación.

Esa noche se perdieron muchas vidas, pero el esfuerzo fueron recompensados con la victoria. El ejército de Hyrule aguantó el ataque mientras los siete hombres sabios forjaban la entrada del Golden Land, dejando atrapado a Ganon dentro de su corrompido mundo gracias a un poderoso conjuro.

La guerrahabía concluído de forma positiva y Hyrule se salvó del malvado Ganon. Pronto todos olvidaron los desagradables sucesos y este reino volvió a disfrutar de la paz y tranquilidad que se merecían.

LO MÁS NUEVO







Legend of Zelda es una aunténtica joya para los usuarios de N.E.S. Esta nueva versión es, desde ya, un título imprescindible para los fans de Super Nintendo.



Como una exhalación, te levantas del lecho y miras a tu alrededor. En el otro lado de la habitación, tu tío se ciñe el cinturón y agarra la espada de la pared. "*Volveré por la mañana, no salgas de casa*".

¡Hay que ver, la de cosas que le pueden suceder a uno en tan sólo una noche!. Pero todos conocemos tu sed de aventuras y tus irrefrenables ansias por desvelar esos dos misterios que te han asaltado de repente: ¿Quién es Zelda?, ¿a dónde demonios a ido tu tío en una noche como esta?.

Rápidamente abres tu armario ropero, te ciñes en tu ropa favorita y te dispones a resolver los enigmas. La fortuna te conduce a los jardines de un castillo, donde no tardas en localizar una entrada secreta hacia la fortaleza. Tras caminar unos metros, encuentras a tu tío malherido, "Toma estas armas, sobrino mío, y haz el mejor uso que puedas de ellas. Hasta siempre!.

Tras derramar unas lágrimas por la muerte de tu pariente más querido, recoges con tristeza la espada y el escudo de la familia. Clavando la mirada en el cielo y levantando tu espada con ademán amenazador, te juras a ti mismo no dejar e luchar hasta conseguir desvelar este terrible misterio que se cierne sobre Hyrule y todos sus habitantes.

Así, de esta forma tan dramática comienza la última aventura de esta épica saga de nombre Zelda que tantas glorias y alegrías ha dado a los usuarios de Nintendo y que llega ahora dispuesta a romper moldes en Super Nintendo superando con creces a sus antecesoras.









Inventario para un aventurero

Para saber en todo momento los objetos que transportamos o para utilizar alguno de ellos, no tendremos más que pulsar "Start" y visualizaremos un completo menú en pantalla. Además de observar todos los objetos, obtendremos una lista con las acciones que podemos realizar,el equipo de nuestro protagonista, el artículo que estamos utilizando, los objetos mágicos a recoger e incluso los corazones de vida que poseemos y el equipo de ayuda obtenido en las mazmorras.



El descubrimiento y utilización de los objetos, armas y magias será una de las más importantes tareas a realizar en esta compleja aventura.

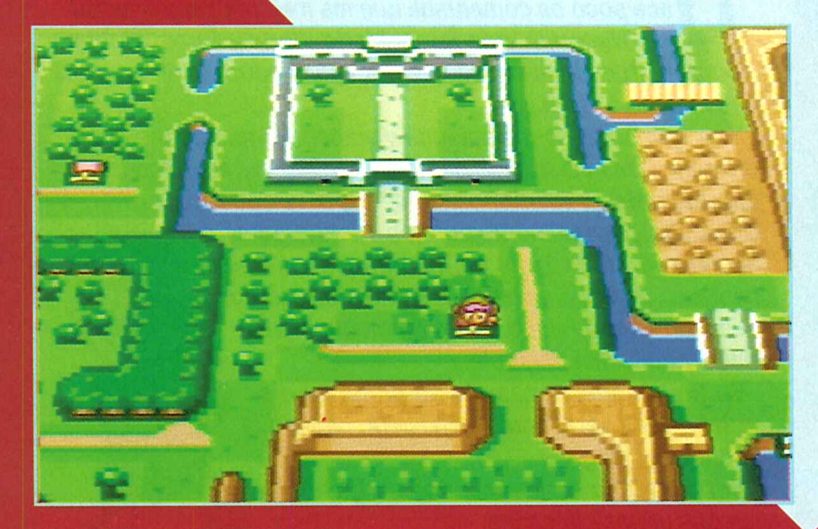
La otra misión importante en The Legend of Zelda es el enfrentamiento contra los guardianes de las mazmorras.





Bienvenido amigo mapa

Para que no te pierdas a la hora de viajar por Hyrule y el Dark World cuentas con este alucinante mapa para que sepas en todo momento en el lugar que te encuentras.
Al principio no observarás nada en él, pero cuando hayas realizado las acciones precisas te serán marcados los objetivos y tareas por realizar. Ya sabes, si te encuentras perdido pulsa el botón X y...
Por cierto, cuando te encuentres en alguna de las mazmorras y consigas hacerte con el mapa, pulsa también el botón X para agraciar tu cansada vista con un mapa detallado de las mazmorras.
Autenticamente alucinante.







Este título es, posiblemente, la más sobresaliente aventura de todos los tiempos y uno de los tres mejores juegos para Super Nintendo.









LO MÁS NUEVO





► **Aquí encontrarás a tu disposición todo lo que es necesario y un poquito más para vivir una increíble aventura en la que tú y sólo tú vas a ser el protagonista.**

Prepárate para manejar todo tipo de armas, pociones, llaves, hechizos y miles de items más que te serán imprescindibles para resolver esta súper aventura a través del peligroso reino de Hyrule.

Nuestro personaje podrá deambular por todo el mapeado a su antojo y realizar todas las acciones que puedas imaginar: correr, recoger objetos, lanzar armas, saltar, trepar, luchar contra los soldados de Agahnim, nadar, levantar objetos e incluso conversar con los habitantes de toda la geografía del reino.

Un auténtico juegazo que llega por fin a la Super Nintendo, superando de una forma rotunda lo que parecía insuperable y consiguiendo convertirse por derecho propio en la mayor aventura que puedas protagonizar jamás en tu consola.



Al principio del juego contarás con tres simples corazones de energía, pero a medida que avanzes y vayas consiguiendo más porciones, tu lucha contra el ejército de Ganon resultará mucho más fácil y también mucho más divertida.

Se completó el trío

***H**ace poco os comentaba que los mejores juegos de Super Nintendo eran Super Mario World y Street Fighter II. Pues bien sacad vuestra lista y apuntad el tercero: The Legend of Zelda.*

Y es que por muchos halagos y alabanzas que deposite sobre esta obra maestra, no podréis imaginar su magnitud hasta que saquéis el cartucho y encendáis la consola. Unos gráficos realmente bonitos y entrañables, te acompañarán a través de los parajes más alucinantes... un bello sonido, en perfecto estéreo te introducirá de lleno en un ambiente misterioso y real, casi palpable...

En fin, si quieres pasarlo en grande y disfrutar de una verdadera AVENTURA, Legend of Zelda es tu juego.

Sin duda uno de los mejores cartuchos de las dos últimas décadas.

The Elf



El destino del aventurero

No creáis que en esta aventura tan sólo vamos a tener como objetivo rescatar a la bella princesa Zelda. Multiples misiones, hazañas y avatares de todo tipo te esperan en esta súper cartucho con pila salvapartidas incluída. Hyrule se encuentra en peligro y bajo la perversa mirada de Ganon, encerrado todavía en su Dark World pero haciendo todo lo posible por salir de allí para clamar venganza. Tu primerísima misión es rescatar a Zelda, y escapar al santuario para recibir consejos del sabio anciano. Ahora tendrás que recuperar los tres medallones de la virtud para poder reclamar la espada maestra, aquella que se forjó para anular a la Trifuerza. Tras recorrer todo el mapeado, encontrar estos objetos y tener tu primer enfrentamiento con Agahnim, pasarás al Dark World, antiguo Golden Land. Aquí tu destino cambiará por completo: todo se halla sumido en un ambiente tétrico. Para no contaros todo, os diremos que en Drak World tendréis que encontrar siete cristales mágicos para recuperar a otas tantas doncellas. Pero eso ya es otra aventura y os corresponde a vosotros vivirla y disfrutarla. ¡Buena suerte aventureros!.

LAS PUNTUACIONES

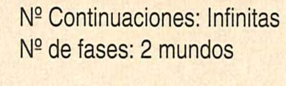




Aventura

NINTENDO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Si no sabes inglés...

Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 2 mundos







92

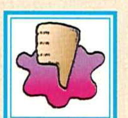


Todo lo que redea a esta aventura es alucinante: gráficos, sonidos, ambiente, adicción...





94



Un fallo muy gordo: que no esté traducido -todavía-, al castellano.



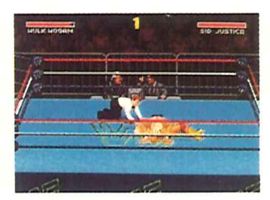


97



96

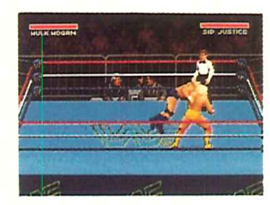
Tu gran error fue pensar que había llegado la hora de colgar los guantes. Pero ahora en el ring... ¡suena la campana!



Empieza el baile sobre el cuadrilátero. Movimientos perfectos marcan el ritmo con patadas definitivas, llaves profesionales... y lo último en codazos.

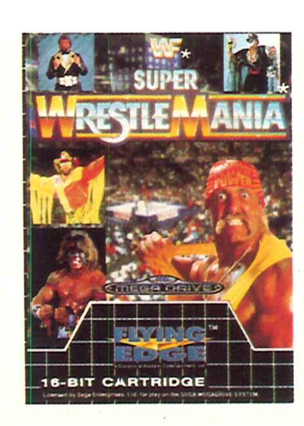


Juegos para entrar en combate uno o dos jugadores con las cosas muy claras: "One on One", "Tag Team Matches", y lo último para salir ganando, el "Tournament Match".

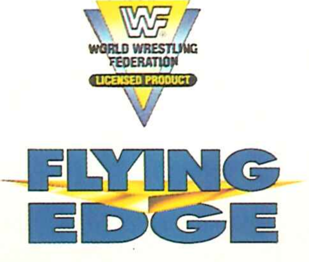


Protagoniza los momentos más fuertes de las Superstars más intratables. ¡Tú das la talla!.

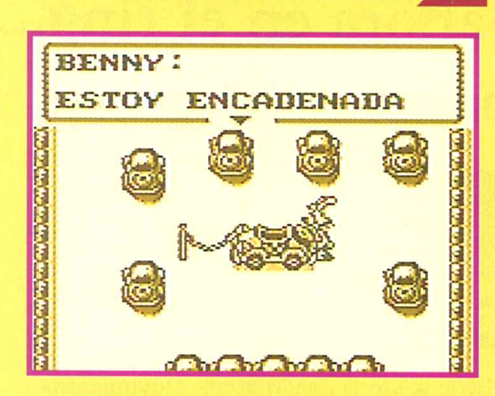
WWF* Super WrestleMania* Vuelve Fuerte!



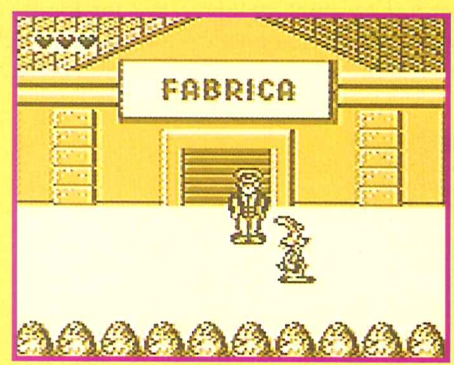




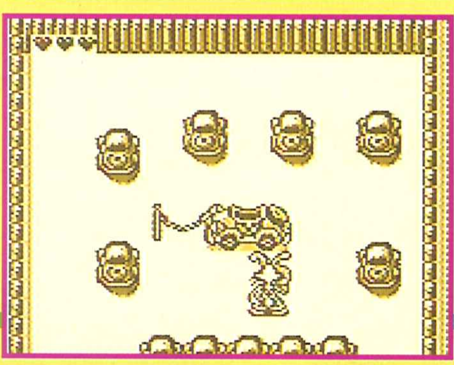
LO MÁS NUEVO



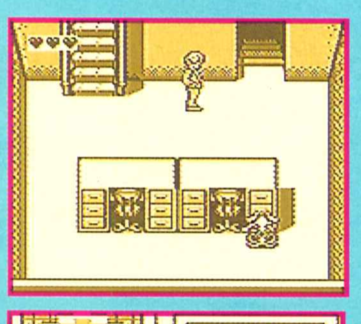
CUANDO LOS DIBUS COBRARON VIDA

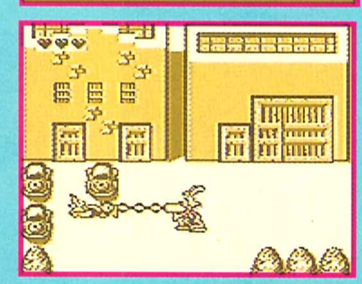




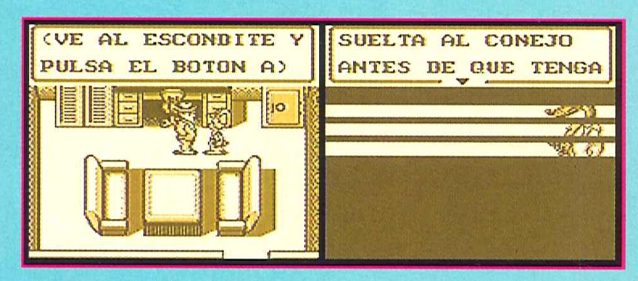


Habilidades de roedor





Las habilidades del amigo Roger son de lo más variadas y sorprendentes. Desde esconderse con picardía del rastreo de las comadrejas, hasta registrar mesas, cajas y cajones. Además puede disparar balas dibus, usar martillos con sorpresa, y, como ya sabes, indagar por ahí preguntando y preguntando.
¿Te crees capaz de descubrir todas sus facetas ocultas?.

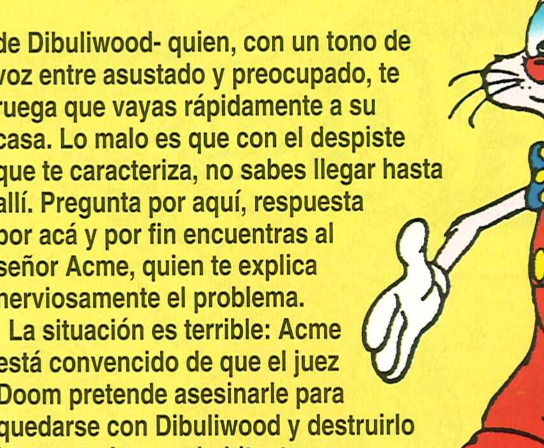


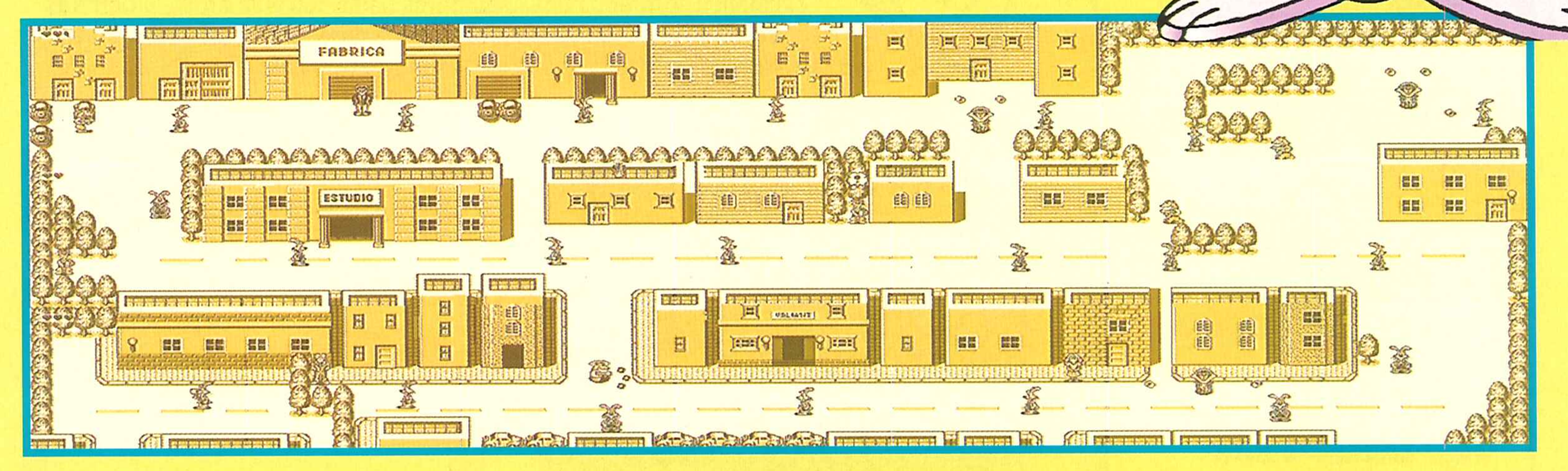
Los personajes de las películas de dibujos animados han cobrado vida y se pasean por las calles disfrutando de su recién estrenada libertad. Viven en un hermoso barrio llamado Dibuliwood, dentro de un mundo en el que sólo hay sitio para las cosas divertidas, simpáticas y sin malicia. Sin embargo, una nube oscura se cierne sobre Dibuliwood y amenaza con borrarlo para siempre del mapa.

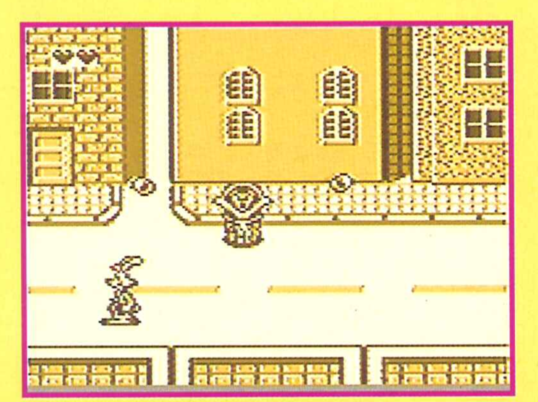
Para solucionar tan angustiosa situación, sólo queda una esperanza: recurrir a Roger Rabbit, el conejo más famoso, nervioso y mete-patas que puedas imaginar.

Esta historia de dibus y humanos comienza con una extraña llamada telefónica que recibe Roger mientras rueda una de sus espectaculares películas. La llamada es de el señor Acme, -dueño de Dibuliwood- quien, con un tono de voz entre asustado y preocupado, te ruega que vayas rápidamente a su casa. Lo malo es que con el despiste que te caracteriza, no sabes llegar hasta allí. Pregunta por aquí, respuesta por acá y por fin encuentras al señor Acme, quien te explica nerviosamente el problema.

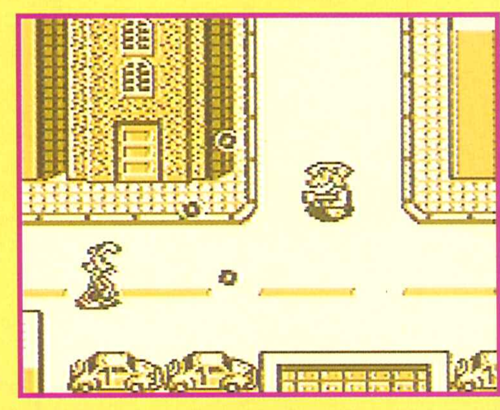
La situación es terrible: Acme está convencido de que el juez Doom pretende asesinarle para quedarse con Dibuliwood y destruirlo junto a todos sus habitantes. ➤



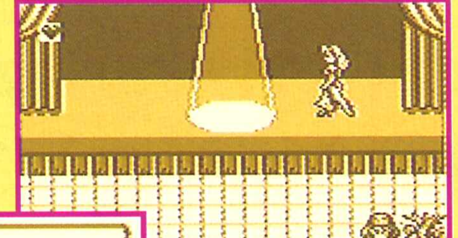


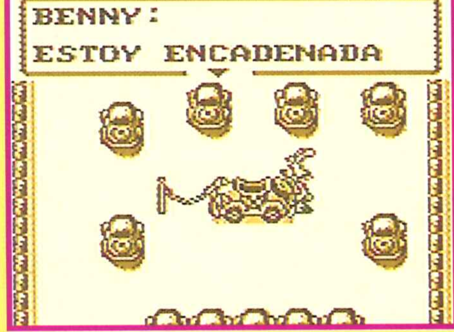


Roger Rabbit es un juego diferente para Game Boy. En él, la investigación y la búsqueda de pistas toman el papel de protagonistas, dejando en segundo plano a la acción y al uso continuado del gatillo.



El tembloroso y siempre inquieto Roger Rabbit deberá recorrer las calles de Dibuliwood indagando a tope con el único objetivo de encontrar las pistas que han de llevarle hasta su querida Jessica.





Tranquilos, muchachos, no temáis. Todos, absolutamente todos los textos que aparecen en este juego han sido traducidos buenamente. Una idea genial que esperamos sirva como ejmplo a seguir.

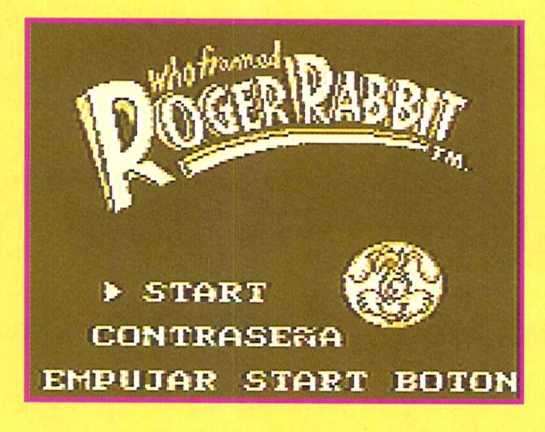
Algunos consejos prácticos

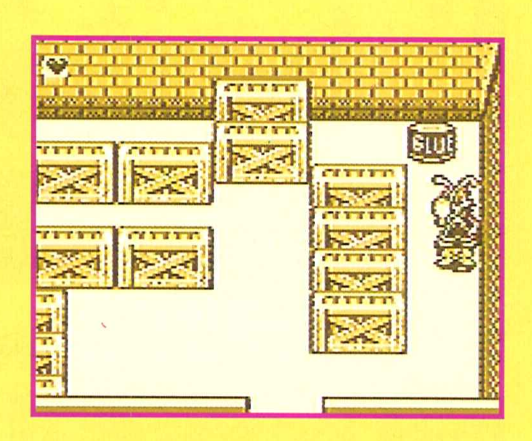
- *Durante tu investigación irás encontrando objetos de lo más variopinto y, aunque no te parezcan importantes, no dudes en cogerlos, pues en cualquier momento pueden mostrar su utilidad.*
- *Consulta a toda persona que encuentres, ya sea humana o dibu, ya que las pistas que te darán te serán de mucha utilidad, aunque al principio te parezcan jeroglíficos sin sentido.*
- *No dejes un cajón por registrar, ni una habitación por visitar. Alguna vez puedes caer en una emboscada, pero la mayoría de las veces sacarás útiles objetos e informaciones.*
- *Eddie Valiant es el mejor aliado con el que vas a contar. Tienes que conseguir que te ayude aunque sea pegándole al suelo...*



Para evitar este desastre, el señor Acme ha hecho testamento dejando la ciudad de los Dibus a Jessica, la mujer de Roger. Pero no ha tenido tiempo de dar a Jessica la escrituras y, al parecer, quiere que tú se las entregues. De pronto, antes de que el señor Acme termine de hablar, un rifle aparece por la ventana y acaba con el dueño de Dibuliwood... Ahora estás sólo y tienes que encontrar a Jessica para protegerla y entregarle el testamento. ¿Cómo encontrar a tu bella esposa? Pues nada, a investigar por ahí procurando no meterte en las madrigueras de las Comadrejas, secuaces implacables del pérfido juez. Patea la ciudad, estira bien las orejas y recoge todo tipo de pistas y objetos que puedan ayudarte. Encontrarás aliados como el detective Eddie Valiant, su novia Rosita, el fabuloso taxi Benny y enemigos acérrimos como las estupidas comadrejas. Te verás encerrado en trampas mortales y pasarás por callejones sorprendentes, dispararás balas con vida propia y correrás en un taxi parlanchín... Pero recuerda siempre que esto es Dibuliwood y que en el país de los dibus y la ilusión todo es posible.





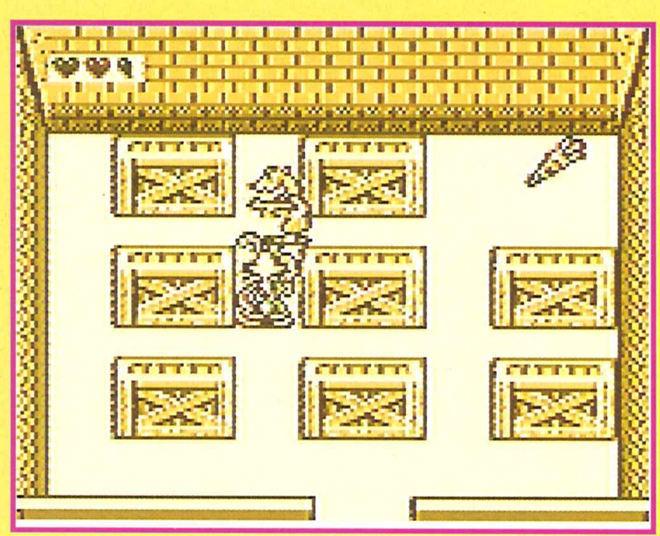


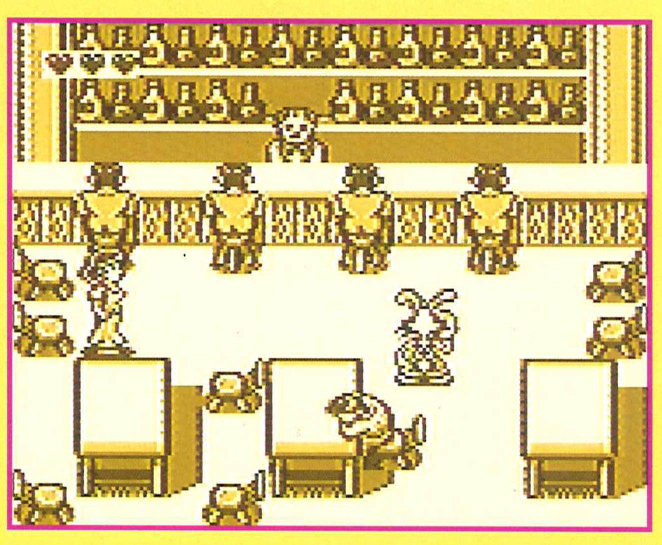


Este cartucho, a pesar de lo que podáis pensar al ver tantos textos en las pantallas, resulta muy rápido y animado y posee una jugabilidad más alta de lo común.



La variedad de escenarios que vais a tener que recorrer a lo largo de este juego es bastante amplia y, como podéis comprobar por las pantallas, van desde las calles de Dibuliwood a los garitos de copas más de moda, pasando por todo tipo de oficinas, guaridas de comadrejas, tiendas... ¡un montón de sitios, vamos!





Divertido hasta las orejas

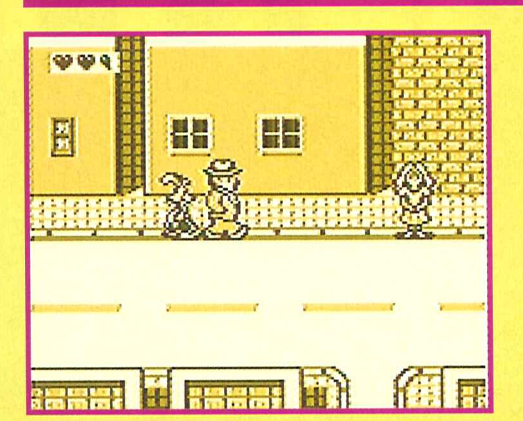
Este estupendo cartucho de Capcom es ideal para los que gustan de las aventuras en las que es tan importante ser un hábil jugador como un rápido pensador. Intuición, astucia y suerte se combinan para que llegar al final de esta historia no sea una simple demostración de habilidad.

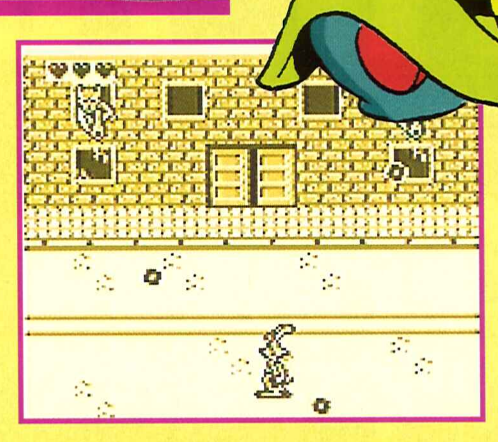
Los gráficos, simpáticos y bien definidos, te llevarán de la mano a través de las calles de Dibuliwood acompañado de un conejo que ha perdido a su bella mujer, un detective gordinflón y un taxi chiflado. Las pistas, las claves, las herramientas pueden estar en cualquier sitio esperando a que las recogas. Sólo hace falta que te hagas con este cartucho y pases largas horas de diversión a mandos de tu portátil. Y las pasarás, seguro.

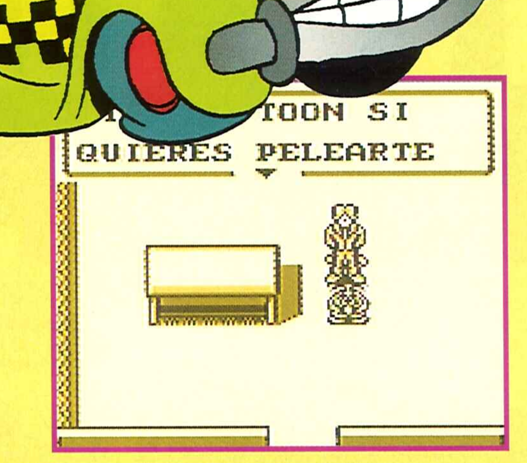
Teniente Ripley

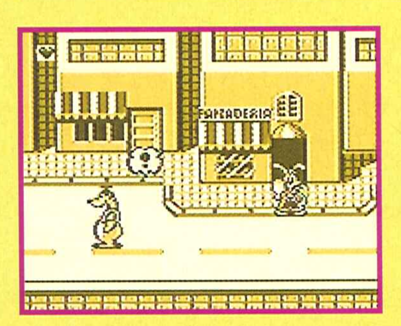


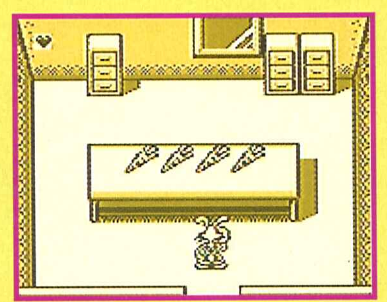
Saber en todo momento qué es lo que llevamos encima es algo fundamental en este juego. Afortunadamente, en cualquier momento podremos consultar nuestra lista de utensilios y... ¡a utilizar el que sea necesario!

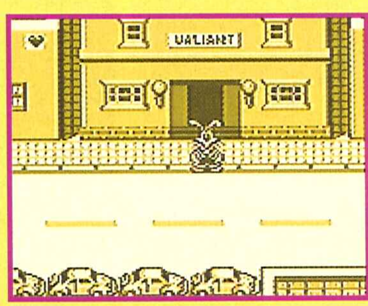








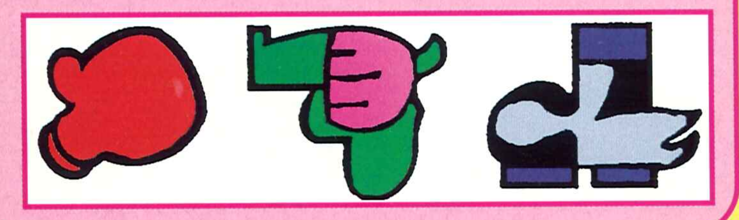






Un conejo bien armado

Cuando te ataquen los dibus malos debes estar bien pertrechado. Para ello tendrás dos opciones. Una es la de escapar corriendo como una liebre (¿?) gracias a los zapatos súper veloces. La otra es plantándoles cara como sea. Si te decides por esta última opción, contarás con dos útiles armas que andan por ahí perdidas: el martillo-guante que te preporcionará Valiant y la pistola dibu que está... ¡ay, ay, ay, que queréis saberlo todo¡



LAS PUNTUACIONES



Aventura

CAPCOM
Nº jugadores: 1.
Nº Continuac: Passwords.
Nº de fases: 6 escenas
Dificultad: En algunos momentos muy elevada.



88



Que se hayan traducido los textos. ¡Total! Convertirse en un investigador orejudo.





85



Que tengas que empezar la fase desde el principio cuando pierdes. Quedarse atascado.



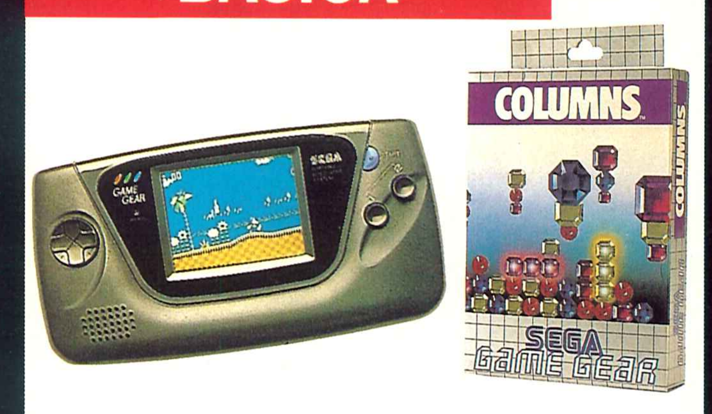
90

89

GAME

NO HAY NADA M

BASICA





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS



20.265 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conver

GEAR

MAS COMPLETO

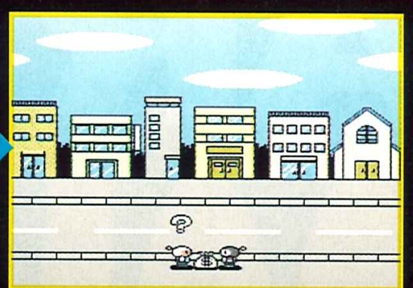


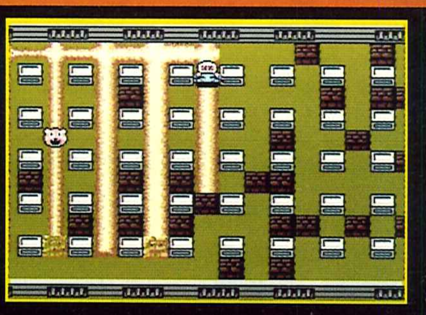
La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

tible en TV

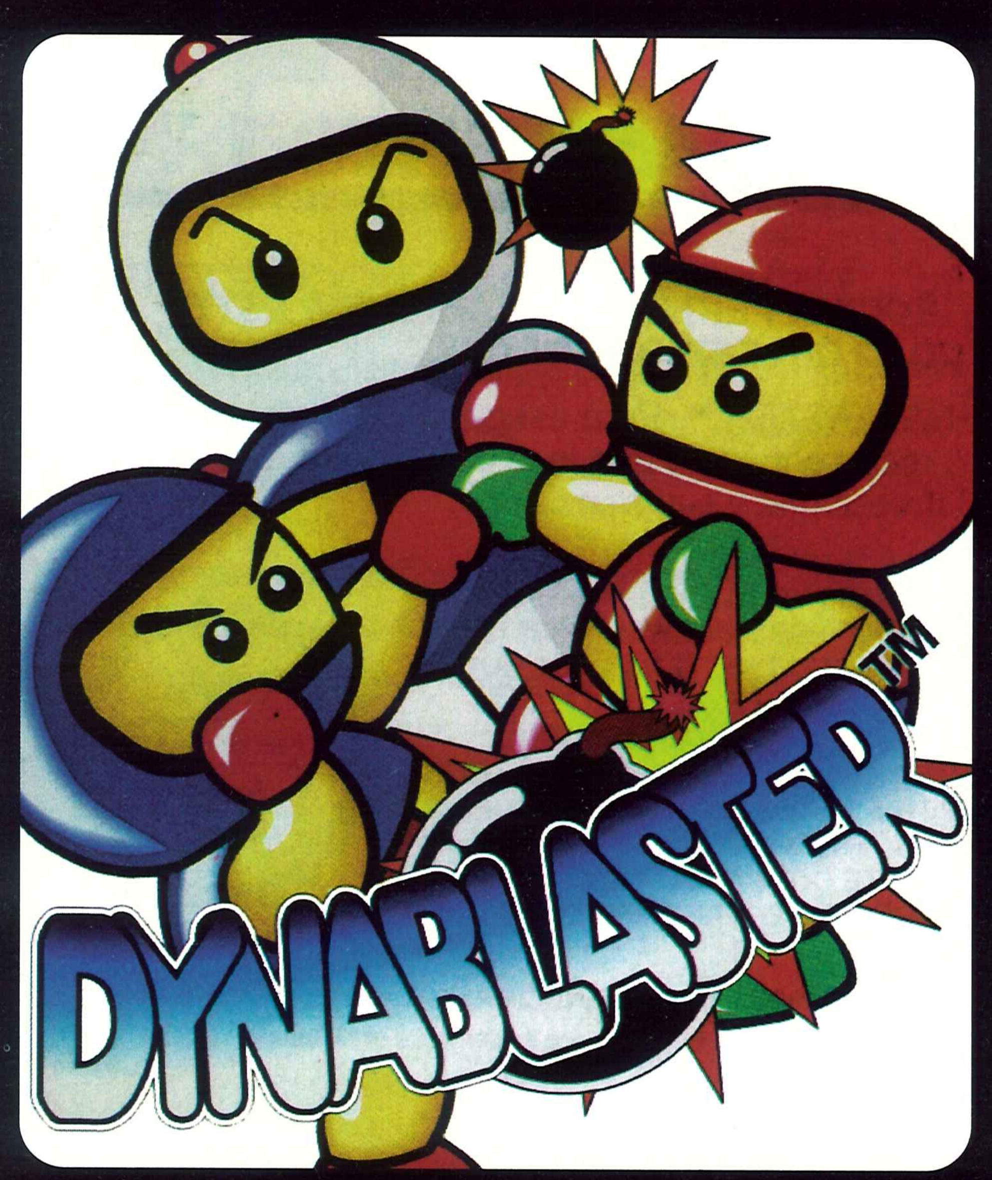
SEGA







LOS DINAMITEROS LOCOS



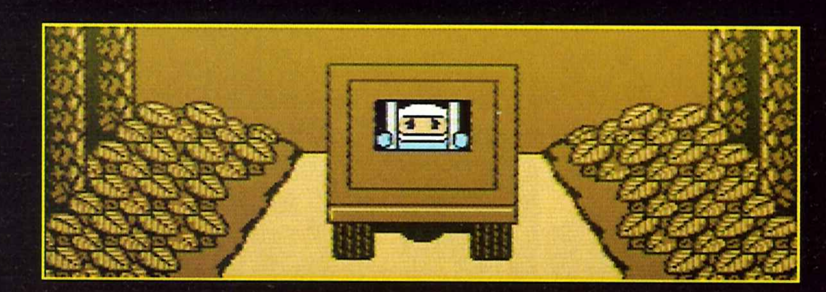
No hace mucho tiempo pudisteis leer en esta vuestra revista favorita el comentario de un fantástico juego de Turbo Grafx cuyo nombre era Bomberman. Pues bien, el cartucho por el que pareces interesado (no en vano estas leyendo esto) no es otro que la versión del susodicho juego para nuestra NES.

La historia trata de un dinamitero bonachón que es un experto en explosivos. Y en esta historia, -como en casi todas-, existe también un ser malvado, El Dinamitero Negro, que intenta hacer la vida imposible a nuestro protagonista. Y lo malo es que lo ha conseguido, pues ha acusado a nuestro héroe del robo de un banco y todo el mundo parece habérselo creído.

Ahora tú deberás ayudar al valiente dinamitero a demostrar su inocencia. Para ello tendrás que controlar a este personaje y conseguir que escape de la prisión a base del "sutil" sistema del bombazo continuo. Después de conseguir su libertad deberás recorrer cinco parajes diferentes, -un bosque, unas montañas, un pantano, una cueva y una segunda cárcel-, cada uno de las cuales consta a su vez de otras ocho subfases.

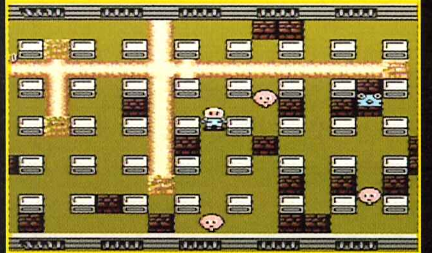
En cada una de ellas tendrás que encontrar la puerta que permite el paso al siguiente nivel. Pero antes de poder atravesarlas tendrás que acabar con todos los enemigos que se encuentren en el lugar, utilizando para ello tu habilidad en el manejo de explosivos.

Un cartucho auntenticamente "explosivo", que unido a la posibilidad de participar dos y hasta tres jugadores, se convierte en un juegazo que transforma tu Nes en una Nintendo súper 8-bits.

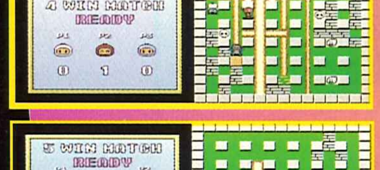






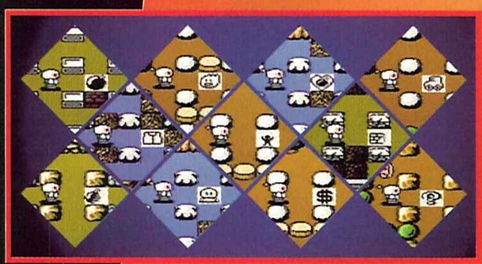


Un juego para compartir



Por si la jugabilidad de Dynablasters fuese poca, los creadores de esta joya de la adiccion se han encargado de multiplicarla creando dos opciones. Estás son el ***Modo Vs.*** *y el* ***Modo de Batalla.*** *El primer modo permite jugar a dos jugadores enfrentándose uno contra otro en un concurso que ganará el primero en vencer cinco enfrentamientos. El segundo modo, aún más alucinante, consite en la pugna de tres jugadores al mismo tiempo. Ganará el primero en obtener la victoría en un número determinado de sets. Un detalle: para juegar en este modo necesitas un adaptador y tres pads de control.*

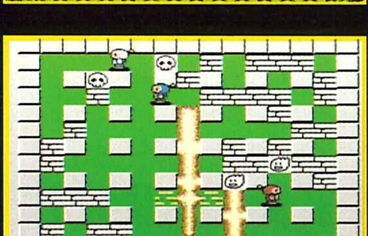
Ayudas explosivas

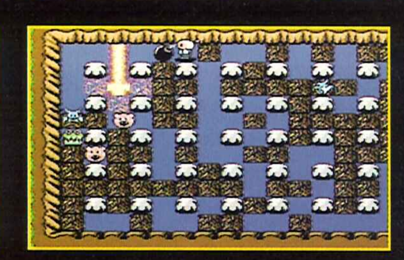


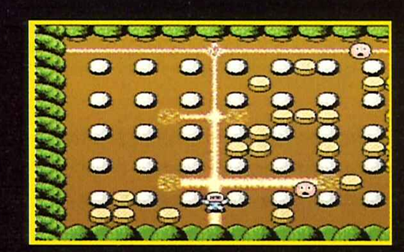
Para facilitarte tu misión podrás coger una serie de objetos que están ocultos detrás debloques destructibles. Estos son:
Bomba Extra: *Añade una bomba a tu arsenal.*
Explosión Expander: *Hace aumentar el alcance de las explosiones.*
Control Remoto: *Podrás explotar las bombas cuando quieras.*
Acelerador: *Te permitirá ser más rápido.*
Traje blindado A: *Al ser alcanzado por una explosión saldrás despedido, pero no morirás.*
Traje blindado B: *Te hace inmune a las explosiones.*
Pasador de Bloques: *Podrás atravesar los bloques destructibles.*
Pasador de Bombas: *Te permitirá atravesar las bombas.*
Bonificación: *Pasarás a una fase de bonificación al acabar el nivel.*
Puntuación: *Aumenta tu... ¿qué va a aumentar?*
Misterio: *¡Sorpresa!*

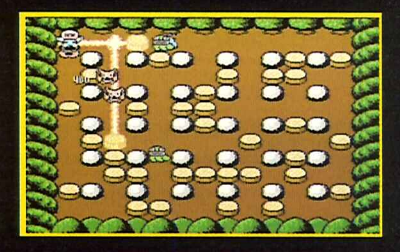












Un auténtico bombazo

La adicción y la jugabilidad no dependen exclusivamente de unos gráficos alucinantes ni de unos sonidos rimbombantes. Lo más importante de un cartucho es que sea divertido, y esto se puede conseguir sin ningún tipo de despliegue de alardes técnicos. Dynablasters viene a demostrarnos precisamente ésto, pues se trata de un título súper jugable, pero que no hace uso ni de scrolles parallax ni de 256 colores en pantalla ni de otro mogollón de cosas que, sin duda, no precisa tener.
A pesar de ello, técnicamente está a la altura de lo exigido. Pero en diversión... se sale.

Patax

LAS PUNTUACIONES



Arcade

HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1, 2 ó 3
Dificultad: A veces se hace exagerada
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 48













La enorme jugabilidad y la posibilidad de participar hasta tres jugadores a la vez.



Que no poseas el adaptador para jugar tres dinamiteros al mismo tiempo.

91





El regreso de la bestia

Era una noche oscura y tenebrosa. En la habitación, la ténue luz de una vela casi conseguía vencer la densa oscuridad que cubría el poblado. El silencio de la noche se veía tan sólo roto por el estruendo de algún trueno que hacía presagiar lo peor.

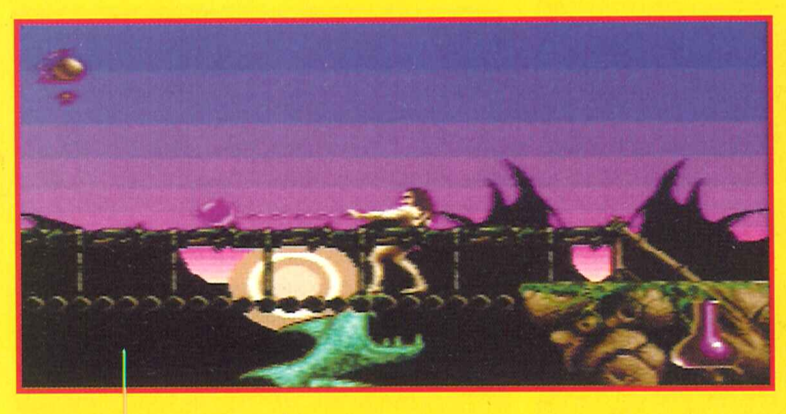
De repente, un enorme relámpago iluminó la estancia dibujando en la pared la sombra de un ser terrible. Se trataba de tu antiguo enemigo, el Señor de las Bestias, quien, transformándose en un horrible monstruo volador, irrupió en tu cabaña y consiguió llevarse entre sus garras a tu joven hermana, que descansaba apaciblemente en su cuna.

De nuevo la oscuridad se cernía sobre tu familia. La venganza que el Señor de la Bestias había jurado realizar tras ser derrotado en la anterior aventura, se había cumplido.



















Lo único que podías hacer ahora era armarte de valor y emprender el rescate de la niña. Por ello, sin dudarlo un instante, te encaminaste hacia Kara-Moon, lugar donde tu inocente hermana se encontraba apresada...

Esta es la historia que da paso a la segunda aventura de la fantástica saga de "Shadow of the Beast", título en el que se han empleado técnicas de programación menos espectaculares que las utilizadas en anteriores versiones, pero que ha visto aumentado considerablemente sus aspectos relacionados con la jugabilidad.

De esta forma, por ejemplo, los scrolles de múltiples planos que dejaron boquiabiertos hace algunos meses a todo el mundillo consolero, han sido suprimidos para dejar paso a una serie interminable de objetos que deberemos utilizar sabiamente, así como a una buena cantidad de personajes que irán apareciendo a lo largo de la historia y que nos irán facilitando las ayudas necesarias para llegar con éxito al fin de esta nueva y apasionante aventura.

No penséis, sin embargo, que os encontráis a ante una aburrida y sosa aventura en la que la acción brilla por su ausencia. Estaríais completamente equivocados, porque las luchas contra horribles enemigos y la habilidad en el manejo de diferentes tipos de armas sigue siendo parte fundamental en este nuevo título que sigue contribuyendo enormemente a engrandecer la merecida fama de una saga que llegó a mito hace unos años en los ordenadores jugables y que ahora, sin duda, conseguirá idéntico éxito en el mundo de las consolas.

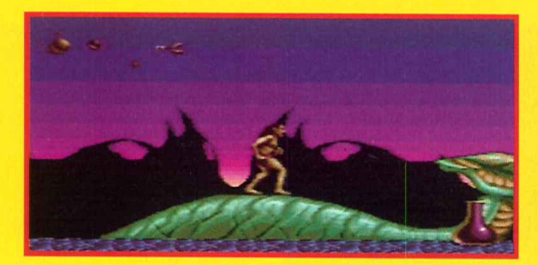
La bestia ha muerto. ¡Viva la bestia!

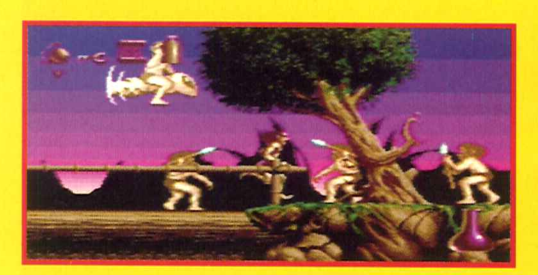


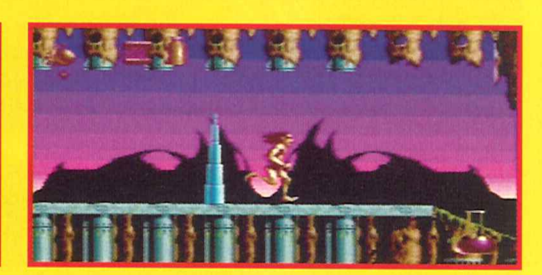




LO MÁS NUEVO

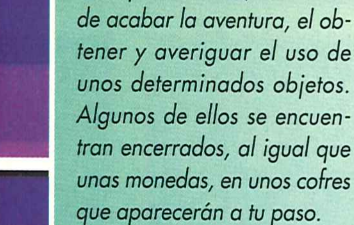


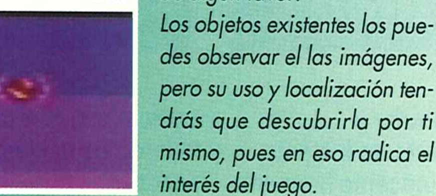




Ayudas bestiales





Es imprescindible, a la hora de acabar la aventura, el obtener y averiguar el uso de unos determinados objetos. Algunos de ellos se encuentran encerrados, al igual que unas monedas, en unos cofres que aparecerán a tu paso. Otros los podrás obtener del suelo o te serán entregados por algún personaje a cambio de algún favor. Los objetos existentes los puedes observar el las imágenes, pero su uso y localización tendrás que descubrirla por ti mismo, pues en eso radica el interés del juego.





Una nueva bestia

La primera parte de Shadow of the Beast fue un juego que sorprendió por su espectacular apariencia gráfica: increíbles scrolles,escenariosmpresionantes... Pero, ¿y la jugabilidad? ¿qué pasaba con la diversión que el juego era capaz de ofrecer?. Eso es exactamente lo que parece haber preocupado a los encargados de realizar esta segunda versión: mejorar la jugabilidad de un juego que en el aspecto visual lo tenía todo ganado. Para ello han añadido más acciones a realizar, han incorporado la búsqueda de objetos y la ayuda de ciertos personajes para solucionar la aventura. ¿El resultado? Mejor, sin duda, pero tampoco perfecto.

Patax



LAS PUNTUACIONES

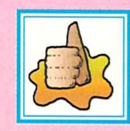

Aventura

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: No tiene.
Dificultad: Depende de tu inteligencia y tu imaginación.


88


88

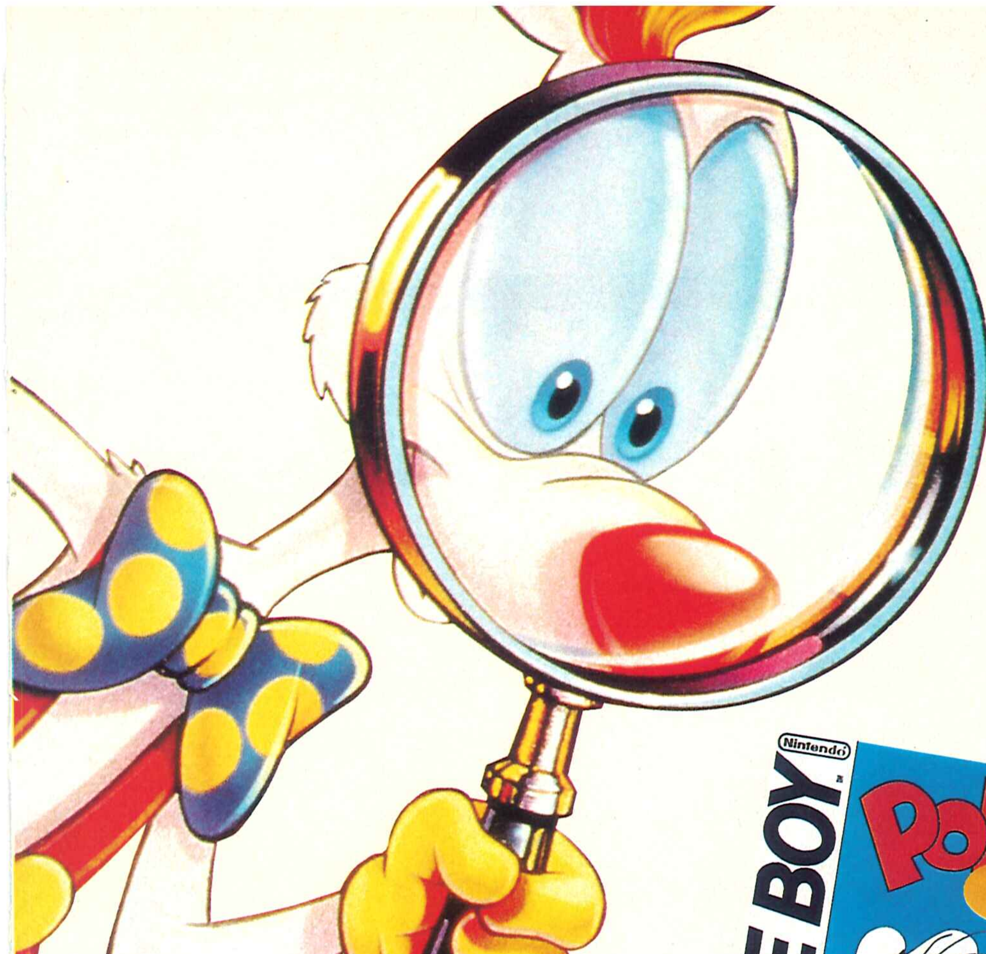

85


La fantástica animación del protagonista. La combinación entre estrategia y arcade.

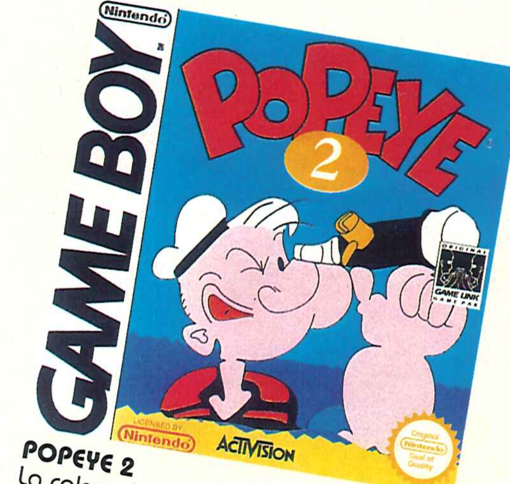

Algo habrá... ¿o no?




86



NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

ROLLING THUNDER



Rolling Thunder II es, en principio, un título no excesivamente sugerente. Pero no te dejes engañar, en su interior se esconde uno de los mejores cartuchos para Mega Drive.





La Tierra, año 1999. Las comunicaciones han llegado a límites inimaginables. Los avances en la electrónica espacial han desarrollado satélites inteligentes capaces de desarrollar programas de televisión interactivos, efectuar exactas predicciones meteorológicas o emitir la serie de El Chapulín Colorado a más de mil millones de espectadores.

Poco a poco los satélites se han ido convirtiendo en un imprescindibles. Tanto es así que un grupo terrorista, Geldra, ha empezado a interesarse por ellos. La alarma se ha extendido entre los gobiernos de todos los paises, ya que, al ir desapareciendo los satélites, el vandalismo, el histerismo y el coleccionismo se han ido adueñando de las calles, de las ciudades... del mundo entero.

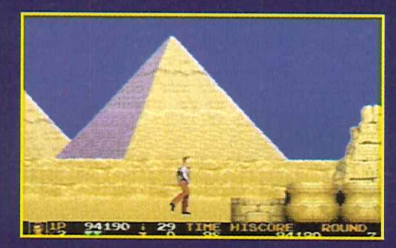
Sólo queda una salida: recurrir a la Agencia Nacional de Seguridad Espacial Limitada Macro Asociada (A.N.S.E.L.M.A.), agencia que dispone del único agente capaz de acabar con éxito esta operación. Su nombre en clave: Albatross. Su misión: Perseguir y erradicar todo lo relacionado con Geldra.

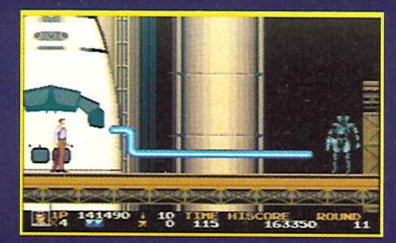
Nada nuevo, ya que Albatross se enfrentó años atrás contra este malvado grupo. Pero esta vez es diferente, nuestro héroe no esta sólo, tiene una compañera: Leila. Juntos tendrán que viajar desde las calurosas playas de Jamaica hasta el infierno desértico del Alto Egipto, camino a lo largo del cual tendrán que recoger el armamento que les permita continuar hacia el éxito de su misión.

Igualmente, Geldra también se ha modernizado desde su anterior enfrentamiento: a su ejército de humanoides a pilas, se le han añadido gigantescos androides, hombres-topo y otras faunas diversas que pondrán a nuestros amigos en más de un aprieto. Especies muy caras y sofisticadas, pero nada que un par de balazos bien dados no pueda solucionar.

La misión esta servida. Albatross y Leila tienen licencia para matar. Y estan dispuestos a usarla...

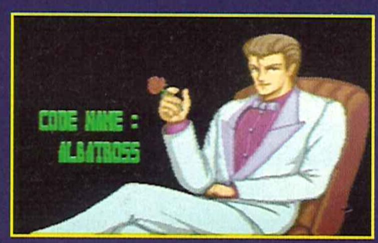






















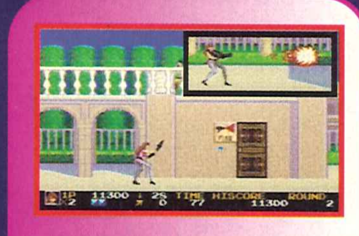




La maravilla de Namco

Si hay algún juego que ha marcado la historia de Namco, ese ha sido -con permiso de Pac-Man- Rolling Thunder. Seguro que muchos os acordáis de aquella máquina que sorprendió a propios y extraños por su adictividad endiablada y su explosiva mezcla de disparos y plataformas. Ahora, años después, uno comprende el éxito de esta saga al ver la increíble conversión de la que ha sido "víctima" la Mega Drive, en la cual se han respetado todos los elementos de la recreativa: la opción de dos jugadores, las envolventes melodías y la cuidadísima jugabilidad.

Es una pena que un juego de tanta calidad pueda pasar inadvertido. Trataremos de evitarlo.

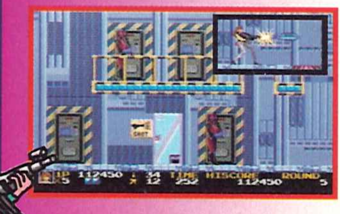




¡Esa Puerta!

La clave fundamental para pasar con éxito todas las fases está en las puertas por las que salen nuestro enemigos. Algunas de ellas tienen mensajes evidentes de que contienen armamento extra o munición para nuestra Walter P.P.K. Otras, -ocultas-, se descubren cuando Albatross o Leila las atraviesan. Entonces la palabra "Special" aparece para obsequiarnos con tiempo o energía con las que seguir limpiando la zona de agentes de Geldra.







LO MÁS NUEVO

Este cartucho, -continuación del clásico de Namco-, es uno de los juegos con más acción, más marcha y mejores gráficos de cuantos puedes encontrar para la Sega de tus amores. Que, por cierto, lo es gracias a juegos como éste.





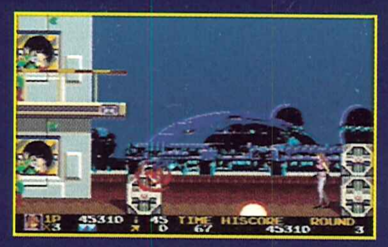




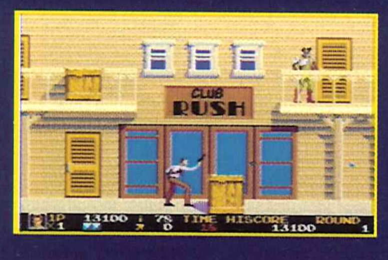
En Rolling Thunder II no hay ningún aspecto que destaque sobre los demás: tanto los gráficos, cono el sonido como la jugabilidad son tope.







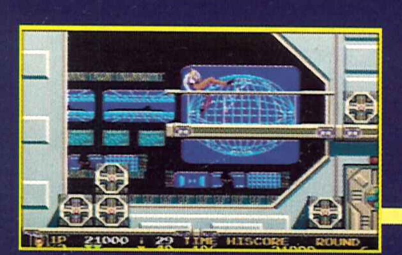














LAS PUNTUACIONES



Arcade

NAMCO
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Deliciosamente alta.

Nº Continuac.:Passwords
Nº de fases: 11

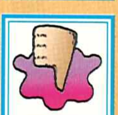
 93

 92

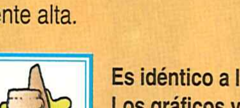
 93



Es idéntico a la máquina. Los gráficos y la música de película.



El peligro que corre de pasar inadvertido.



93



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

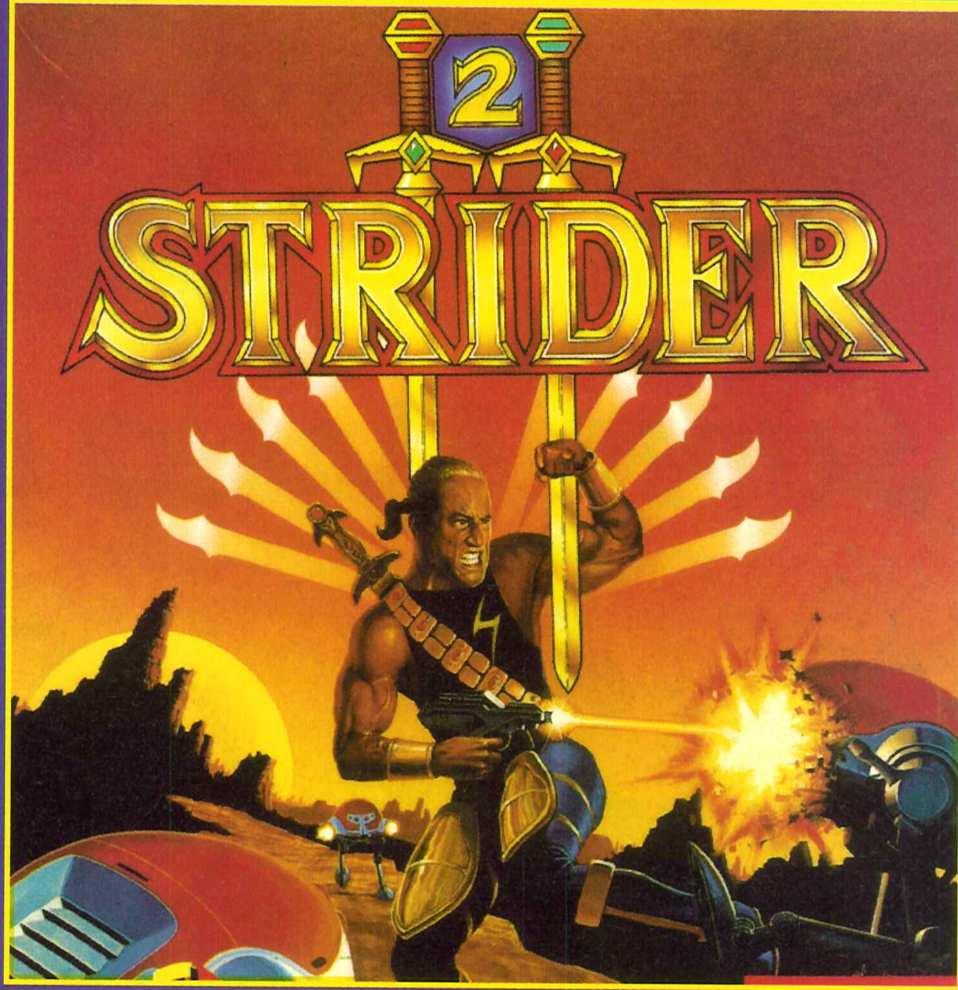
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO

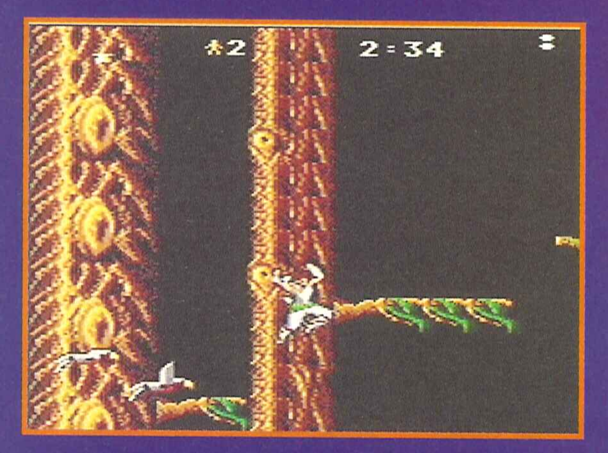


ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUS
C/ Serrano, 240 • 28016 Ma
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46













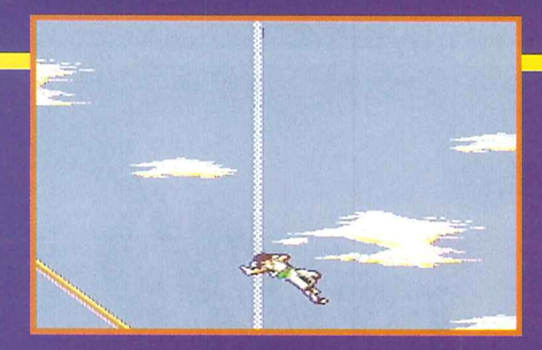
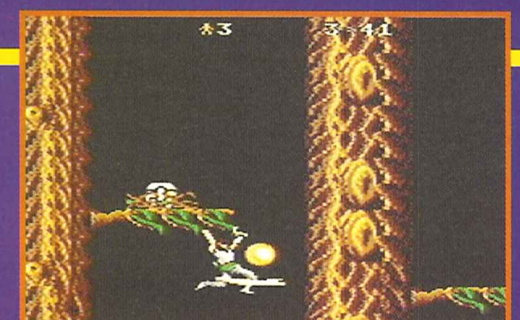
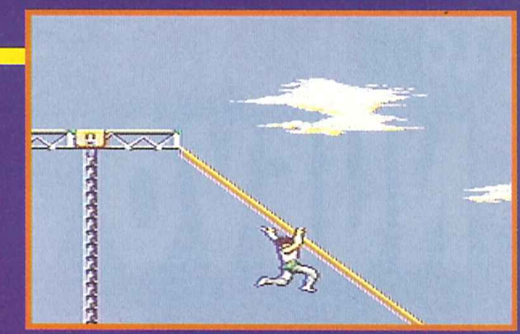


Tras derrotar al bloque soviético y presenciar cómo la caída del muro de Berlín acababa con la rivalidad entre el Este y el Oeste, Strider desapareció sin dejar rastro. Nadie le necesitaba ya y de nada le servía seguir al pie del cañón...

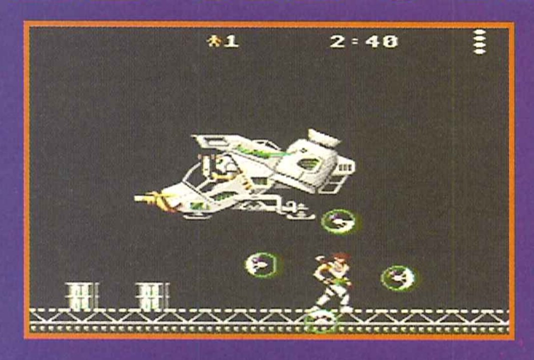
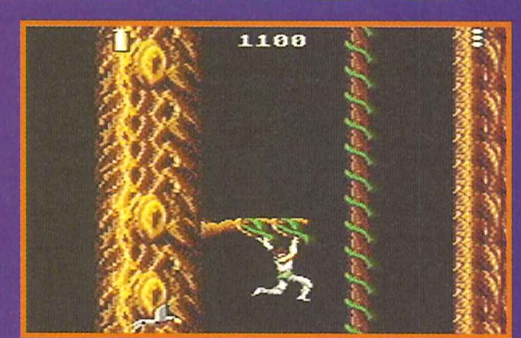
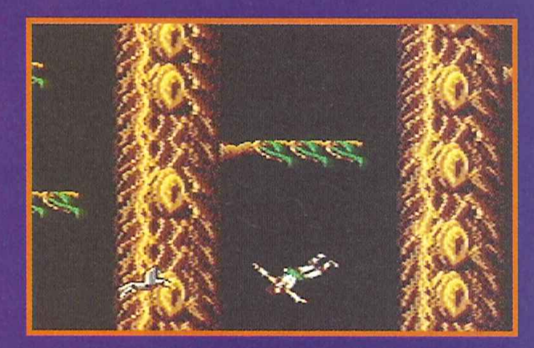
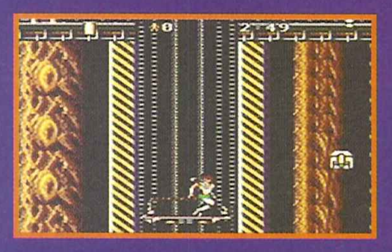
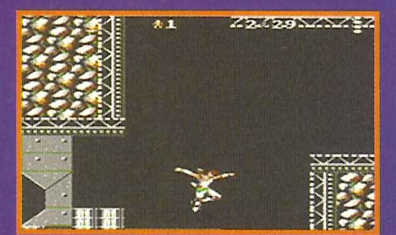
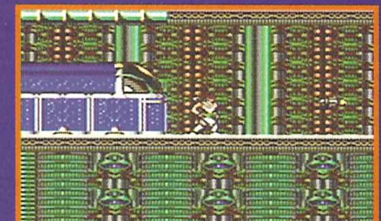
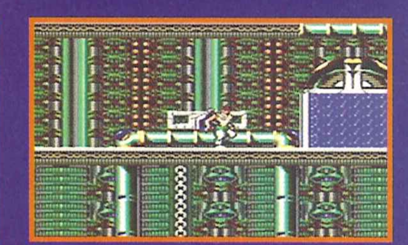
Pero acaba de llegar el momento en el que le va a tocar afrontar una nueva misión que va mucho más allá del patriotismo y de los simples intereses políticos. La víctima ya no es un pueblo, ni una región, ni un país. Es algo muchísimo más importante: un planeta entero.

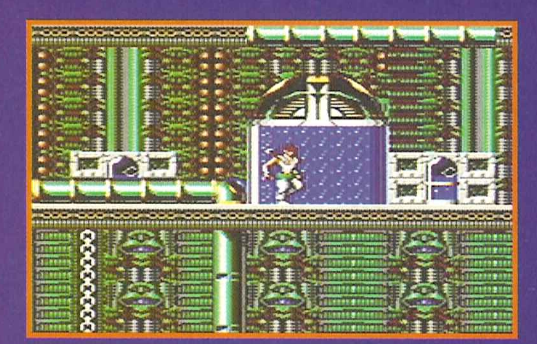
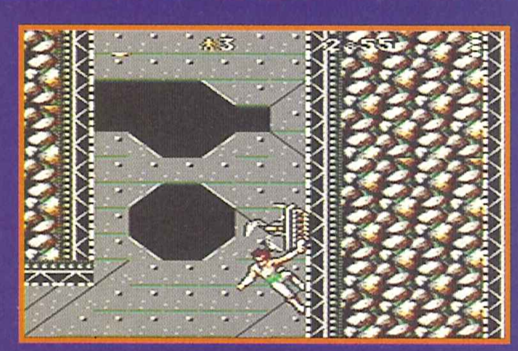
Efectivamente. Alfa Centauro, -el planeta más invadido de la galaxia-, ha sido nuevamente víctima del poderoso imperio Bydo. Strider tendrá por tanto que viajar a años luz de distancia para evitar que la princesa Xardia corra una cruel suerte.

Con este "original" argumento regresa uno de los personajes que han dado más fama a la prestigiosa Capcom: el sujeto de la zancada prodigiosa, Strider. Sin embargo, a pesar de su larga ausencia de las pantallas, el héroe no ha perdido ni un ápice de su increíble agilidad en el salto ni de su tremenda habilidad en el lanzamiento de shurikens, armas que le resultarán imprescindibles para cumplir con éxito su nueva y más péligrosa misión. ¿Saldrá vivo de ella? ¿Se quedará en el intento? De ti depende, consolega.

EL REGRESO DE CYBORG

Un regreso poco afortunado

Parece mentira que algunas compañías todavía pretendan ignorar que lo principal en un juego, -por encima de sus aspectos estéticos y visuales-, es su jugabilidad. Pues esto es lo que parece querer demostrar U.S Gold con esta esperada continuación de uno de los títulos más famosos de Capcom, porque la verdad es que han conseguido realizar un juego dotado de unos gráficos excelentes y llenos de color pero que se les ha venido completamente abajo "gracias" a un movimiento penoso y lamentable. Strider 2 pasará a la historia como el juego protagonizado por uno de los personajes más difíciles de controlar. Y eso no es precisamente ningún orgullo.

LAS PUNTUACIONES


Arcade

U.S GOLD
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 8
Nº de fases: 5
Dificultad: Strider, un potro salvaje... almas gemelas.

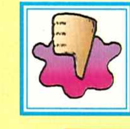





77

El colorido de los gráficos.





69

El pésimo movimiento del protagonista.




70

70

LO MÁS NUEVO







EL CIELO ES EL LIMITE

Seguro que todos vosotros habréis imaginado más de un millón de veces cómo pilotábais un avión, planeabais en ala delta o saltabais en parapente hacia un destino sólo dominado por el viento, las nubes y el espacio infinito, el cielo. Pues todo esto, y mucho más, lo vais a poder hacer en Pilot Wings, la escuela de vuelo más prestigiosa de todos los tiempos.

Pero no te asustes, porque los sabios profesores de la academia de vuelo van a supervisar tus acciones y a soluccionar todas tus dudas. Y es que no se trata de algo tan sencillo como montar en una bicicleta; aquí tendrás que dominar tus miedos, respirar hondo y prepararte para las experiencias más fuertes que nunca hayas vivido ni imaginado. Cada uno de los monitores te aleccionará en una diferente modalidad de vuelo, de las cuatro que incluye el juego.

Al principio, tendrás que iniciarte con los aparatos más sencillos y ligeros, el parapente y el biplano de entrenamiento. Pero una vez superada esta primera fase, la más sencilla, pasarás a manejar otros más poderosos, divertidos y espectaculares como el ala delta y un cinturón de cohetes denominado jet pack.

Antes de que recibas cada lección de vuelo, podrás observar en pantalla la teclas utilizadas en la modalidad correspondiente, el tiempo recomendado para realizar la acción y el objetivo que has de alcanzar: atravesar en pleno vuelo anillos aéreos y aterrizar en determinados lugares señalados adecuadamente. Todo ello, siguiendo los sabios consejillos que te indicará tu instructor de vuelo.

De tu manera de pilotar y de la forma y exactitud con que aterrices en los puntos trazados, dependerán los bonus que







Un auténtico vuelo sin alas

Por fin tengo junto a mí uno de los cartuchos que ha encumbrado a la Super Nintendo y al exclusivo modo 7 al éxito rotundo. El Pilot Wings no es un simple juego, es una nueva experiencia con vértigo y mareos incluidos, jamás vista en otra máquina. La variedad de aparatos a escoger, un sonido que te llevará a los cielos y la espectacularidad de todos sus gráficos te elevarán a una nueva dimensión, a la posibilidad de volar sin salir de casa y sin correr riesgo alguno. Bueno, sólo uno, el de quedar enganchado al control pad sin remedio, gracias a su tremenda capacidad de adicción. Avisados estáis, amigos.

The elf



En todo momento podrás estar informado de la situación en que te encuentras, por medio del radar, el tiempo que te falta para concluir tu misión, el combustible de que dispones o la altura a la que vuelas.

Elige tu propio instructor

***Tony** (22 años): ideal para los alumnos que comienzan su andadura en el difícil arte de volar. Sus elegantes maneras permiten que tenga un pleno contacto con todo tipo de pilotos, incluso con los más tímidos. Pese a su juventud, Tony es uno de los más hábiles pilotos de la escuela.*

***Shirley** (24 años): aunque a veces se le ha visto flirteando con algún estudiante que otro, es muy estricta y profesional a la hora de impartir sus enseñanzas. Incluso en los momentos más críticos, sabe mantener la cabeza fría para no influir en sus ánimos.*

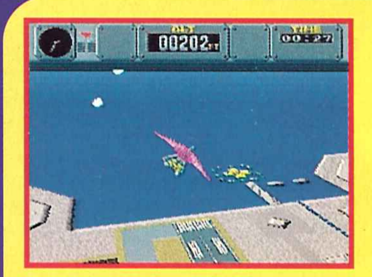
***Lance** (edad desconocida): poco se conoce acerca de este misterioso piloto que sabe hablar perfectamente en seis idiomas diferentes. Entre los alumnos, corre el rumor de que en su juventud fue piloto de las Fuerzas Aéreas.*

***Big Al** (49 años): es un "perro viejo" en el tema de la instrucción de vuelo. Sus experiencia a los mandos de un avión se traduce en sabios consejos para los alumnos. Aunque su apariencia te inspire respeto, no te preocupes, más de un piloto graduado le ha visto llorar de emoción.*






Modalidades a tu alcance











* **Biplano ligero:** Se trata de un tipo de avión que pesa menos de 5.700 kg. Estos aparatos, originarios de la Primera Guerra Mundial, son excelentes para las prácticas de vuelo, y en esta escuela son utilizados para enseñar a los futuros pilotos guiados mediante globos aéreos.
* **Parapente:** para practicar esta modalidad, tendrás que subir a 3.800 pies de altura en un helicóptero y lanzarte sobre un blanco marcado en la pista. En la caída, has de intentar atravesar diversos anillos aéreos.
* **Jet pack:** aunque os parezca una máquina de auténtica ciencia ficción, estos aparatejos empezaron a utilizarse en las mejores academias de vuelo a partir de 1985. Esta escuela es pionera en su utilización, y sus instructores son sabios expertos del jet pack.
* **Ala delta:** este atractivo aparato de vuelo para ocio y diversión es sobradamente conocido (que no experimentado) por todos. Un avión ligero te transportará hasta cierta altura, y allí dejará que tu pericia y habilidad sean suficientes para permitirte aterrizar en el lugar preciso sin complicaciones.
* **Helicóptero:** Es el más difícil de pilotar, por lo que sólo podrás hacerlo cuando domines el resto de las modalidades. La escuela no posee ningún helicóptero; solamente podrás utilizar uno alquilado cuando haya que llevar a cabo la misión secreta.

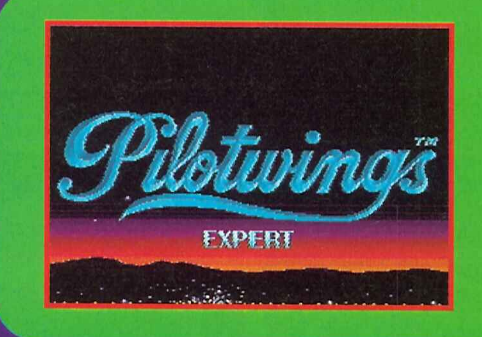








Los gráficos, plenos de realismo, te transportarán a gran altura, y harán realidad, por una vez, la expresión de que "te encuentras en las nubes".



Pilot Wings Expert

Si completas las primeras cuatro pistas de entrenamiento y llevas a buen término la misión especial del helicóptero, serás reconocido con el titulo de piloto experto de la escuela Pilot Wings. Con ello, obtendrás una valiosa clave para jugar en el modo avanzado de este increíble juego, sólo para expertos, donde disfrutarás de cuatro nuevas pistas y una misión especial nocturna aún más arriesgada.







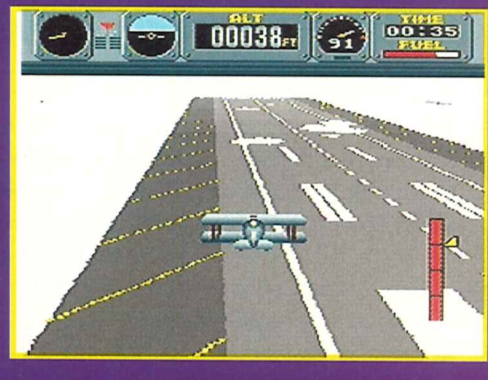


Siguiendo las lecciones de tus monitores, estarás listo para surcar los aires en cualquiera de las modalidades.









recibas y, en definitiva, la nota que te otorgue el instructor al final de cada prueba.

Si tus puntuaciones no alcanzan el mínimo exigido, el profesor te despedirá con cara entristecida, y te instará a que realices de nuevo las pruebas. Pero si lo consigues, tendrás la oportunidad de llevar a cabo una complicada misión a bordo de un helicóptero, para lo cual habrás de fundir rapidez, habilidad, precisión y, en definitiva, todas las cualidades que has ido adquiriendo a lo largo de las clases recibidas. Una vez superada esta difícil prueba, recibirás tu licencia de vuelo y podrás pasar a participar en pistas más complicadas y llevar a cabo misiones más peligrosas.

Y esto es, a grandes rasgos, Pilot Wings, un simulador que precisará de tus dotes arcadianas y de toda tu capacidad de concentración, destreza y un poquito de estrategia, pero que en ningún momento te llegará a aburrir, sino todo lo contrario. Y es que cada pista y misión exigirá un poco más de ti que la anterior, y te obligará a emplearte a fondo si quieres recibir la cantidad de puntos necesaria para seguir en juego.

Pero no te demores más. Si quieres disfrutar del vértigo a grandes alturas, pleno de giros vertiginosos, y de uno de los juegos más originales y mejor realizados de los últimos años, corre a matricularte en Pilot Wings. Sus instructores te están esperando con los brazos abiertos, para comenzar a enseñarte sus sabias lecciones y convertirte en un experto piloto.

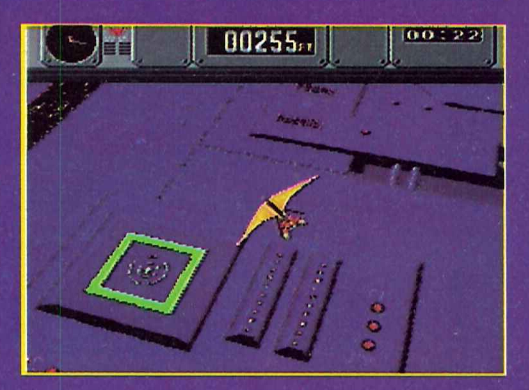


Pilotwings es uno de los títulos más sobresalientes de Super Nintendo y el juego que mejor aproveha el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios 3D.









La última misión

Cuando hayas conseguido completar las primeras cuatro pistas, llegarás a una misión especial que tendrás que afrontar a bordo de un helicóptero en territorio hostil plagado de enemigos terrestres y con algunas personas que ya conoces para rescatar.
Pero no te contamos más para que lo experimentes tú mismo...







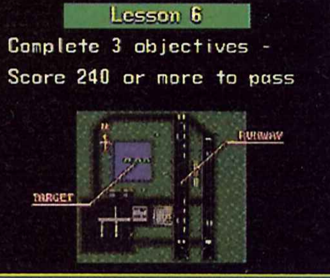








La prueba más espectacular de todas es la del ala delta y, sin duda, la que más quebraderos de cabeza os va a causar. En este aparato se exige un total control del equilibrio y de las corrientes aéreas del lugar.



Antes de lanzarnos a la aventura de surcar los cielos, los monitores de vuelo nos proporcionarán un mapa de la zona y objetivos a cumplir. Aquí también observarás la puntuación necesaria para recibir el merecido diploma de vuelo.

LAS PUNTUACIONES



Simulador

NINTENDO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 10 áreas de
Dificultad: Ser piloto no es nada fácil, muchacho.



91



90



95



Rotaciones y acercamientos súper suaves.
Jugabilidad alucinante.



Caer desde más de 3.000 pies y cascarte los huesos ¡ay!.
Nada más que objetar.

93

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO





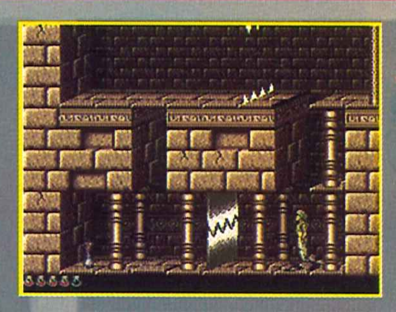
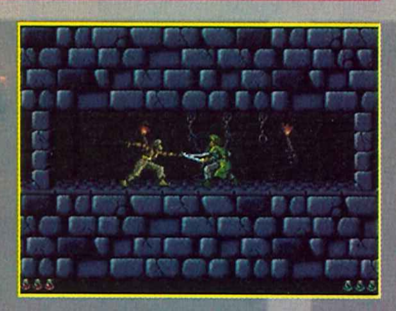
LAS MIL Y UNA NOCHES

Cuando Jordan Mechner concibió esta maravilla de la programación hace cuatro años, no podía imaginar la trascendencia y el éxito que iba a acompañar su magnífica producción, considerada hoy día como una de las obras cumbre del video juego contemporáneo: el Prince of Persia. Como habréis podido comprobar a lo largo de estos últimos meses, este juego es sin duda uno de los más versionados de todos los tiempos, y ahora, por fin, ha aparecido en Super Nintendo.

En una intro realmente genial, que no debéis perderos, quedaréis inmersos en el hilo conductor de esta apasionante historia. La acción discurre en la antigua Persia, justo en el culmen de esta poderosa y rica civilización. Cierto día el sultán del reino partió junto a su ejército para combatir contra un pueblo invasor que se acercaba inexorablemente a sus dominios. Como suele ser habitual, dejó su reino a cargo de su hombre de mayor confianza, el visir Jaffar. Pero éste tenía una profunda sed de poder acumulada durante años, y no quiso dejar escapar esta gran oportunidad de apoderarse del reino acompañado de un grupo cercano al centenar de seguidores.

Al anochecer, mientras en el jardín de palacio la princesa charlaba animosamente con un apuesto joven extranjero que conquistó a la dulce dama gracias a su amabilidad y prestancia, decidió lanzarse



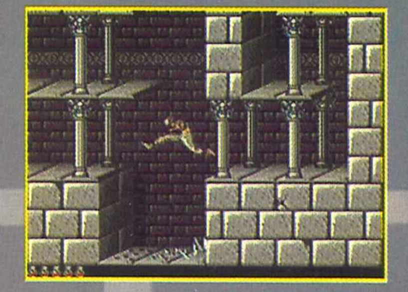
al ataque. Así, tras sobornar a un grupo de guardianes y asesinar a los restantes, Jaffar y su séquito se dirigieron al jardín. En un abrir y cerrar de ojos separaron a los dos jóvenes, con lo que la venganza del visir empezó a dibujarse en el cielo persa.

El joven fué azotado, atormentado y encerrado en una de las sucias mazmorras del reino. Pero peor suerte aún corrió la princesa, ya que tras ser conducida a lo alto de la torre, fue obligada por Jaffar a tomar una cruel decisión: casarse con él o morir. Para realizar la elección, contaría con un reducido plazo de dos horas, que comenzaron a contabilizarse en un gran reloj de arena que el visir materializó ante los aterrados ojos de la bella princesa. La cuenta atrás había comenzado.

Pero el amor lo puede todo, y el príncipe, gracias a su astucia y habilidad, logró escapar de la cárcel y dirigirse hacia la torre sin pausa ni descanso. Es aquí donde empezará tu misión, ya que gracias a tu astucia y reflejos habrás de ayudar al joven príncipe a concluir con éxito su aventura.

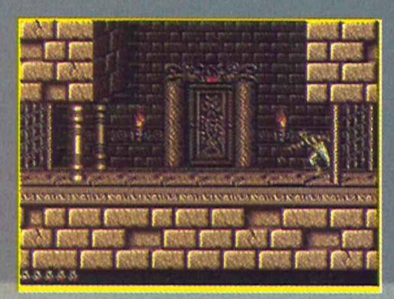
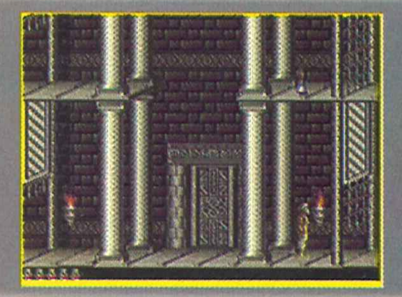
La cuestión no va a resultar nada fácil, ya que para alcanzar la torre habrá de atravesar veinte calabozos; y no se trata de calabozos normales, sino que están diabólicamente diseñados para tratar de poner las cosas difíciles al incauto que peregrine por ellos. Allí encontrarás trampas mortales compuestas de pinchos afilados, grandes fosos, espadachines virtuosos que pretenden ensartarte con sus sables, losas que se desmoronan bajo tu peso, guillotinas rasurantes y un montón de peligros más que, sucesivamente, irás descubriendo según vayas atravesando los diferentes calabozos que salgan a tu paso.

En un primer momento contarás con tu habilidad para moverte



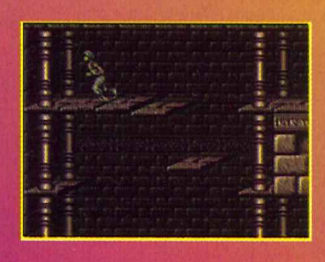

Dentro de un video juego repleto de grandes atractivos, lucharás junto al Príncipe de Persia por escapar de las mazmorras y poder reinstaurar la paz en el reino.

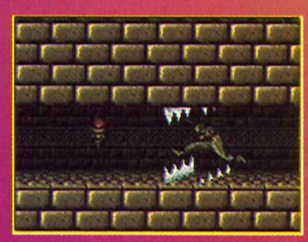
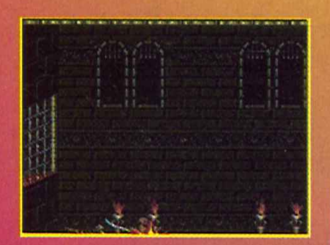



Calentando músculos

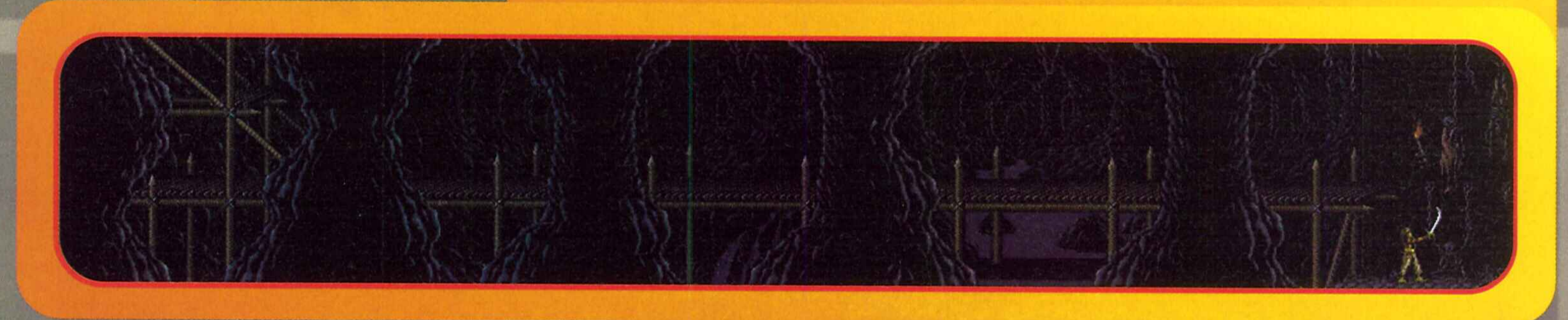
Una de las grandes ventajas que presenta esta versión, consiste en que puedes ensayar y aprender, antes de comenzar la acción, los alucinantes movimientos del Príncipe de Persia. Así, podrás entrenar en cinco fases del juego tus movimientos normales, saltos, escaladas, caídas y peleas con diferentes tipos de espadachines, con el único fin de ir mejorando tus cualidades. Seguro que después de estas sesiones de aprendizaje, te resultará bastante más sencillo sumergirte en la aventura e ir superando fase tras fase con éxito. Así que, a entrenarse.

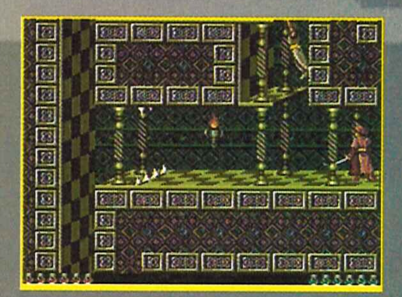



¡A por la espada!

Antes de enfrentarte a cualquier enemigo, tendrás que conseguir la valiosa espada. Para ello, deberás atravesar con la única ayuda de tus manos un complejo cavernario. Una vez que la consigas, estarás en disposición de luchar contra cualquier enemigo y de disputar con él auténticos combates a vida o muerte, utilizando el botón A para atacar y el B para defender. Practica con tu cimitarra y vencerás.









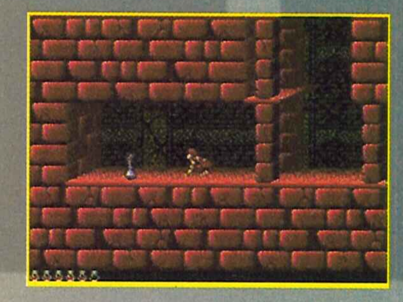


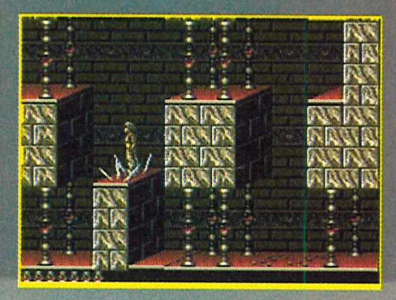
por estos peligrosos lugares como único arma, pero al superar la primera fase, podrás hacerte con una poderosa espada con la que enfrentarte a los guardianes de la cárcel en alucinantes duelos de esgrima persa. En tu larga aventura, contarás además con la posibilidad de ingerir pociones mágicas, aunque detrás de alguna de ellas no se esconda más que un líquido venenoso que te dejará sin fuerzas.

Y así transcurrirá tu largo y peligroso recorrido en busca de tu bella princesa. Si eres capaz de aniquilar a todos los guardianes que se te presenten y de superar calabozo tras calabozo hasta dejar atrás al que hace el número veinte, habrás alcanzado tu objetivo inicial, la torre.

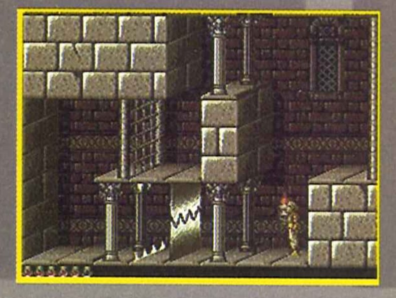
Pero no pienses que ya ha terminado todo, porque allí te encontrarás con tu malvado enemigo, el misir Jaffar, que intentará acabar contigo. En lo alto de la torre tendrás un encarnecido combate de espadas con él, hasta que uno de los dos sea derrotado. Si resultas vencedor, habrás alcanzado tu objetivo, por lo que serás nombrado Príncipe de Persia y podrás pasar el resto de tus días junto a la maravillosa princesa.

Pero recuerda que para completar tu misión tan solo cuentas con dos horas de tiempo real, y que durante este tiempo la vida de tu amada está en peligro. Así que ánimo, porque tú lo puedes lograr, y así devolver el color azul a los cielos de Persia, ahora teñidos de negro bajo el mandato del misir Jaffar.



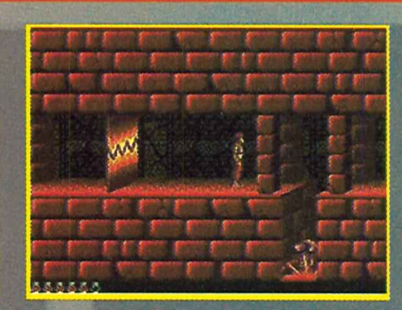













Una animación realmente sublime

Pocos juegos de tanta calidad se presentan actualmente en el mercado. El resultado que se ha logrado alcanzar es totalmente alucinante en todos los sentidos, convirtiéndose en una auténtica obra maestra. Un amplio número de fases que reúne una gran variedad de enemigos y sorprendentes trampas, acompañado de una banda sonora que ambienta perfectamente la acción, y de un control sobre el personaje completamente fiable. Aunque sin duda, lo más destacable, una vez más, es la soberbia animación del personaje, suave, fluida y totalmente perfecta.

Si alguna vez has oído hablar con envidia del Prince of Persia en otras versiones, ahora vas a poder disfrutar en tu Super Nintendo con la más completa de todas ellas. Es adictiva, genial y, por supuesto, imprescindible.

The Elf

Pociones Mágicas

Uno de los más valiosos secretos que encierran estos laberintos y mazmorras son las pociones mágicas que irás encontrando a tu paso. Las hay de diferentes tipos, tanto positivas como negativas, aunque sólo podrás comprobarlo una vez las vacíes en tu garganta:

Poción curativa: al beberla, recuperarás una parte de tu energía.

Poción venenosa: procura no tomártela o perderás energía. ¡Ay ! si no fueras tan sediento.

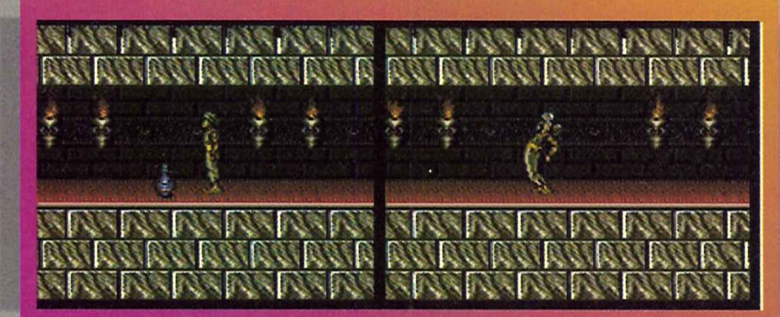
Poción supercurativa: la totalidad de tu energía será recuperada.

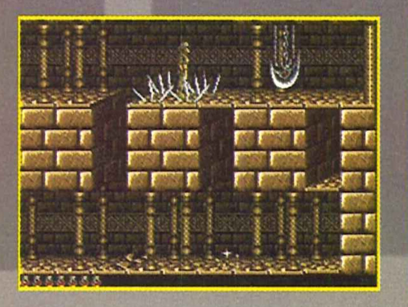
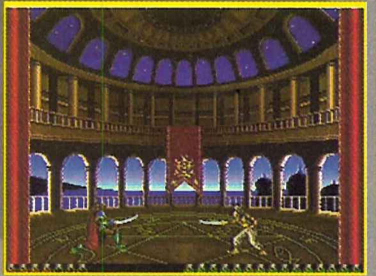
Poción flotadora: al beberla, cambiarás de color y podrás caer flotando en el aire sin estrellarte contra el suelo.

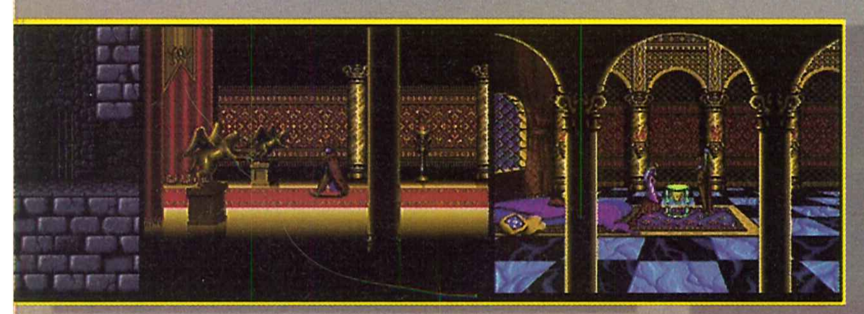
Poción inversora: si quieres observar algo extraño, atrévete a ingerir este bebedizo.

Poción teletransportadora: si logras encontrar esta poción, bébela y serás transportado a un misterioso lugar.

No olvides que todas las pociones son, aparentemente, iguales, por lo que tendrás que pensártelo dos veces antes de beberlas.



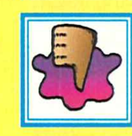
LAS PUNTUACIONES


Aventura

KONAMI
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Sin límite
Nº de fases: 20
Dificultad: Uno de los juegos más difíciles de todos los tiempos







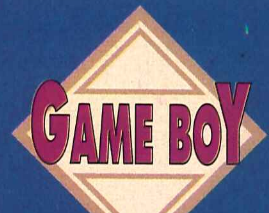

Gráficos	94
Sonido	90
Jugabilidad	96

Por supuesto, la animación del personaje, su excelente ambientación gráfico sonora y su poder de adicción.

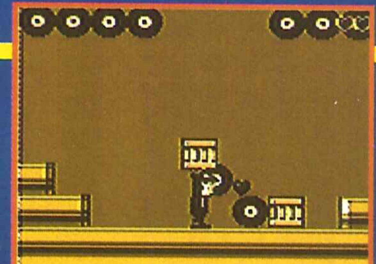
Hay momentos en los que la dificultad puede terminar con tu paciencia.



94









THE BLUES BROTHERS

The Blues Brothers han buscado un nuevo escenario para sus andanzas y han caído de lleno en tu Game Boy para machacar sus chips a fuerza de marcha y Rock'n'roll.

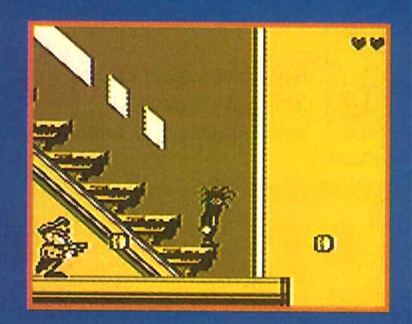
¿Recuerdas cómo quedó tu NES despues de su último concierto?. Pues eso no es nada comparado con lo que os espera a ti y a tu verde portátil.

Ya sabes que en su anterior visita a la ciudad consiguieron burlar al sheriff Mackenzie. Pero en esta ocasión el astuto sheriff no se ha conformado con cortarle el acceso a la sala de conciertos. Ha sido mucho más drástico y les ha robado los instrumentos desperdigándolos por la ciudad. Como puedes comprender, Jake y Elwood no se han rendido y han puesto manos a la obra para recuperar sus artilugiod musicales.

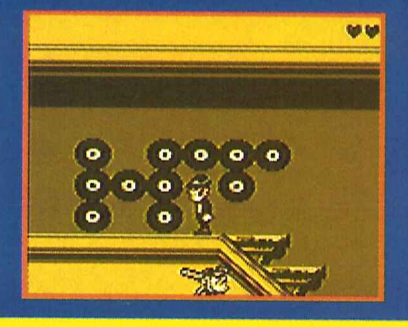
Los dos hermanos creen que les resultará fácil recorrer las calles después de su anterior "paseo". Pero la ciudad ha cambiado mucho y no perderse será más difícil que convencer al sheriff de que se marque un rock. Los grandes almacenes, la cámara frigorífica, hasta la cárcel ha cambiado. Y lo peor no es eso, sino que ahora hay algunas personas (amargadillos sin oído musical) que no quieren que los Blues Brothers vuelvan a tocar.

Al menos, en esta ocasión nuestros amigos pueden lanzar objetos contundentes a sus rivales. Aunque no es mucho, ya es una ayudita porque complicado sí que es el tema.

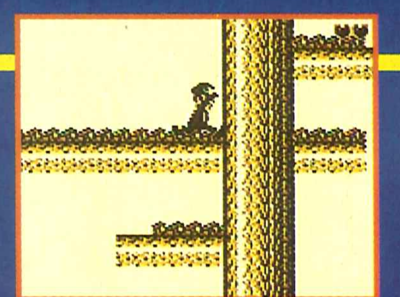
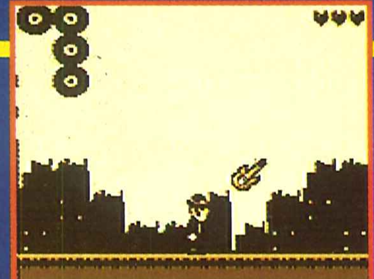
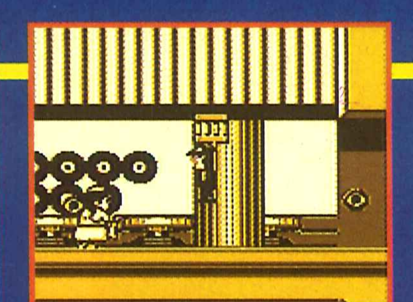
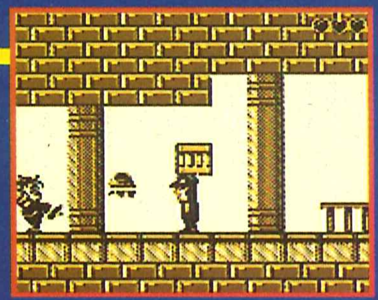
Plataforma más o plataforma menos, esta es la eterna historia de los Blues Brothers.



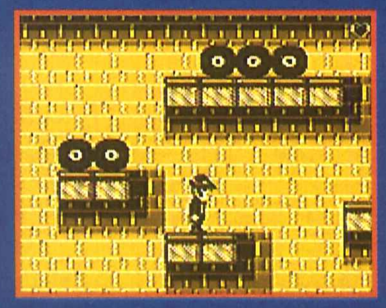


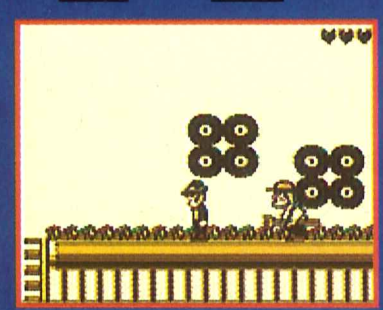


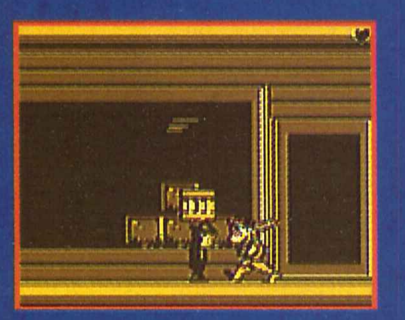
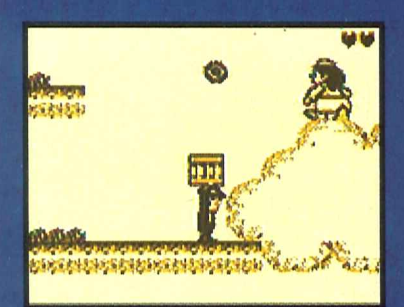
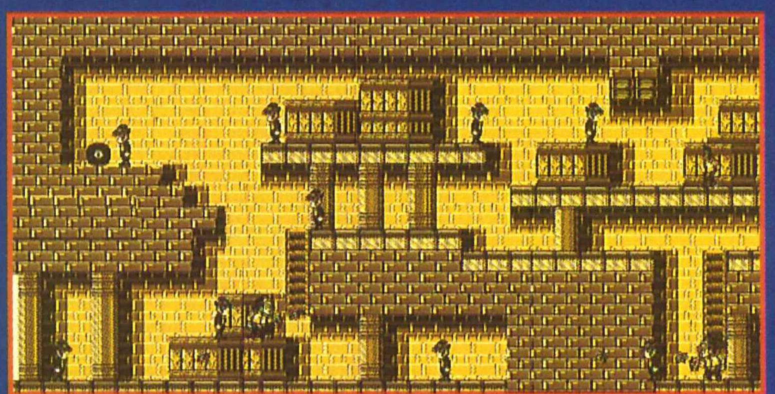
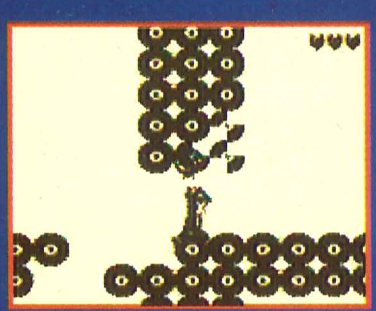


RITMO EN LAS CALLES





Más Blues y más Brothers que nunca

La nueva versión de los Blues Brothers para Game Boy supera incluso a la de su hermana mayor, la NES. Mantiene los mismos parámetros de sonido marchoso, mapeado multidireccional y sorpresa constante, pero ha mejorado notablemente en cuestiones tan importantes como la jugabilidad y la adicción, y ha decrecido el índice de dificultad que, sin llegar a ser fácil, hace que el juego mucho más ameno e interesante.

Se mantienen el ritmo loco de la música, el incesante plataformeo y el estupendo scroll, que se combinan entre sí para convertir a este cartucho de Titus Software en uno de los mejores juegos de plataformas para tu Game Boy.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

TITUS SOFTWARE
Nº jugadores: 1
Dificultad: Un poquito menos y sería ideal.

Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 5




90




La adicción y la jugabilidad, sin olvidarnos del sonido y la variedad.



93



Que no te gusten los juegos de plataformas.




93

92


MOGOLLON
en todo el mundo
NES SUPER SET
Consola + Nes four score (adaptador para 4 jugadores) + 4 mandos + 3 juegos: Super Mario Bros, Tetris y Nintendo World Cup.
21.290 +IVA
VEN A LA NINTENDO
Hay mogollón de posibilidades para entrar en acción. 5 packs para que elijas a tu gusto.
A un precio que mola mogollón.
En la Nintendo estamos todos.
Tus personajes favoritos. Todos tus colegas.
Es, de lejos, la consola con más juegos.
¿A qué esperas?.
SUPER SET
VERSION ESPAÑOLA / SPANISH VERSION
¡EQUIPO COMPLETO PARA VARIOS JUGADORES!
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

LO MÁS NUEVO



GAME GEAR





AL RESCATE DEL ZORRO



Si habéis vivido las anteriores aventuras de Sonic, estaréis de acuerdo en que nuestro héroe se merecía un descansito, ¿verdad?. Por eso, el entrañable puerco espín azul decidió pasarse unos días tranquilitos tostándose al sol de Canarias.

Pero sus púas han empezado a coger un sospechoso colorcillo tostado, por lo que ha decidido que es hora de volver a casa. Además ya echa un poco de menos a su amigo Tails...

Pero imaginaos cual no ha sido su sorpresa al regresar y encontrarse con un mensaje en el que el pequeño zorro de dos colas le explica las desgracias que han ocurrido durante su ausencia: el malvado Robotnik ha regresado y ha secuestrado a todos los amigos de Sonic... incluido el mismísimo Tails.

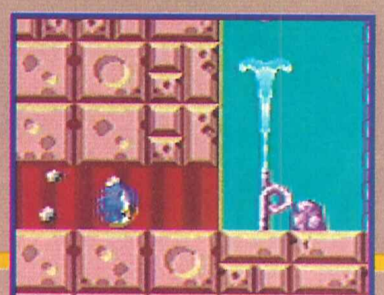
Sonic, por supesto, se pone rápidamente en misión de rescate, para lo cual tendrá que enfrentarse de nuevo a su enemigo de toda la vida, que esta vez ha regresado con más mala uva que nunca.

Seguro que ya conocíais la historia y en estos momentos estáis ensando que es la misma de siempre. Pues no, listillos, estáis equivocados porque esta historia que os acabamos de contar es más pequeña... Tan pequeña que cabe en una Game Gear. Pero, por supuesto, lo único que se ha disminuido en ella ha sido su tamaño, porque en lo demás sigue siendo una aventura tan enorme tan enorme, como siempre. Las fases, los niveles, los bonus... todo sigue exactamente igual que en la versión de su hermana mayor, la Master, y por tanto en ella se encierra toda la diversión del mundo.

Así que no te lo pienses demasiado: cuélgate del ala delta, monta en veloces vagonetas, introdúcete en burbujas de aire, destruye a los robots de tu enemigo, ataca el Huevo Prisión para liberar a todos tus amigos y disfruta del mejor juego que puedas contemplar en tu lujosa portátil

Sonic ha vuelto. Y a lo grande. Aunque sea para la pequeña.









Más Sonic todavía

Si la versión para Master de las aventuras de este alocado puercoespín azul ya tenía su dificultad, esta última entrega de Sonic dota a la palabra difícil de un nuevo significado. La mejora técnica del programa se ve reflejada en la mayor velocidad del protagonista, -cosa que a priori podría parecer genial-, pero que a la larga convierte el juego en un reto para maestros.

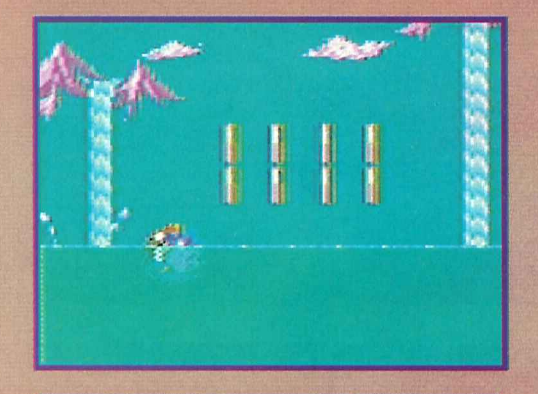
Por lo demás, este Sonic es idéntico al de la Master, con las mismas fases, los mismos enemigos del final y el mismo zorrillo en apuros. Es decir, es un juego bonito, espectacular, sorprendente. Un sorprendente cartucho que no puedes dejar pasar de largo.

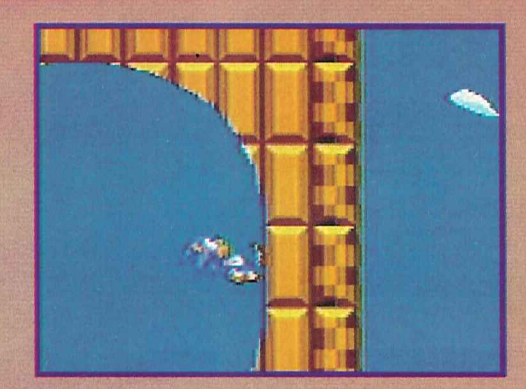
Teniente Ripley

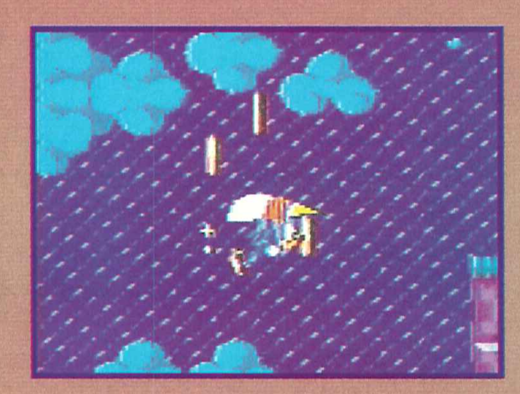


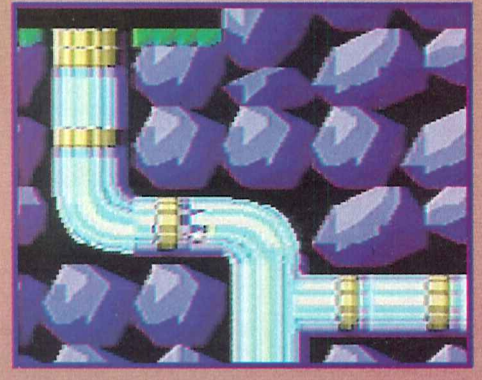




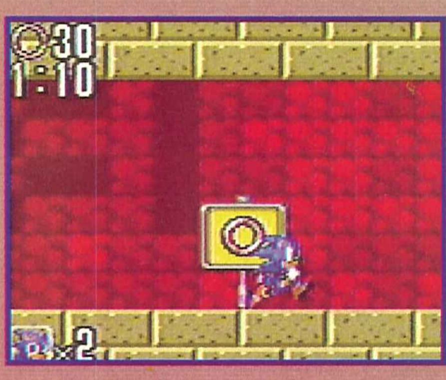


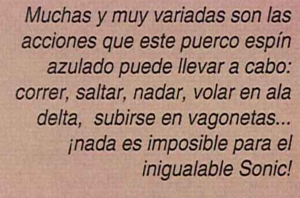






Con esta versión para Game Gear se completa el regreso del genial Sonic a la familia Sega. Ahora todos podrán disfrutar de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.





Muchas y muy variadas son las acciones que este puerco espín azulado puede llevar a cabo: correr, saltar, nadar, volar en ala delta, subirse en vagonetas... ¡nada es imposible para el inigualable Sonic!



Como es habitual en los juegos de Sonic, los pinchos traidores son la principal fuente de nuestras desgracias. Sin embargo -y afortunadamente-, no serán los únicos obstáculos a esquivar.

LAS PUNTUACIONES

Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1.
Dificultad: Bastante altita...
Nº Continuac: Cógelas.
Nº de fases: 7.



92

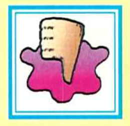


86



89


Los alucinantes gráficos y la rapidez del personaje.


La rapidez de Sonic hace que la dificultad se dispare.

91

LO MÁS NUEVO

ODISEA MARINA





ECCO THE DOLPHIN







Antes de que la devastadora acción del hombre comenzase a caer sobre la faz de la Tierra, la naturaleza permanecía en un sabio equilibrio. El ciclo vital se mantenía impertérrito ante el paso del tiempo, sólo roto bruscamente ante las grandes catátrofes de la naturaleza que hacían peligrar dicha situación. Cuenta una leyenda que hace mucho tiempo ocurrió uno de estos grandes desastres en el mar. Un gran torbellino se formó en las azules aguas marinas, llevándose consigo casi toda la fauna marina. Uno de los escasos supervivientes fue un valiente delfín quien, lleno de rabia por la desaparición de sus congéneres, emprendió la búsqueda de la solución a tan fatídico suceso.

Así comienza una épica aventura que cuenta con un protagonista de excepción. Su nombre es Ecco y tu serás (como habrás podido deducir) quien le ayude controlando sus movimientos.

La cualidad imprescindible que deberás poseer para resolver el misterio que se le presenta a tu simpático amigo es la inteligencia, pues se trata de un juego en el que la estrategia es su principal ingrediente. Deberás moverte en un mundo marino repleto de laberintos ayudado por tu sonar, el cual te permitirá observar lo que hay más allá de tu ocico. Además de ésto, tu sonar te permitirá ponerte en contacto con otras criaturas marimas que, amistosamente, te ayudarán dándote alguna que otra pistilla.

Pero no todos los seres acuaticos son amistosos, calro. Existen algunos que están dispuestos a parar tu misión acabando con tu vida. ¿Cómo defenderte de ellos?. Pues tienes dos opciones: esquivarlos o golpearlos con tu potente morro en un feroz ataque.

Sonar, querido sonar

La originalidad de este cartucho está fuera de toda duda. Perto, además, este concepto único en jugabilidad se ha visto mejorado gracias al aprovechamiento del las cualidades reales de los delfines. Nos explicamos. Para llevar a buen puerto tu aventura tendrás que utilizar sabiamente tu sonar, tanto para detectar los obstáculos del terreno y orientarte, como para comunicarte con otros animales, los cuales te facilitarán pistas muy valiosas para poder continuar con tu aventura. ¡Alucinante!



HOW HIGH IN THE SKY CAN YOU FLY?



Estás ante una de las auténticas joyas parta tu Mega Drive. Un juego original, bello, cautivador... completamente diferente a todo lo visto





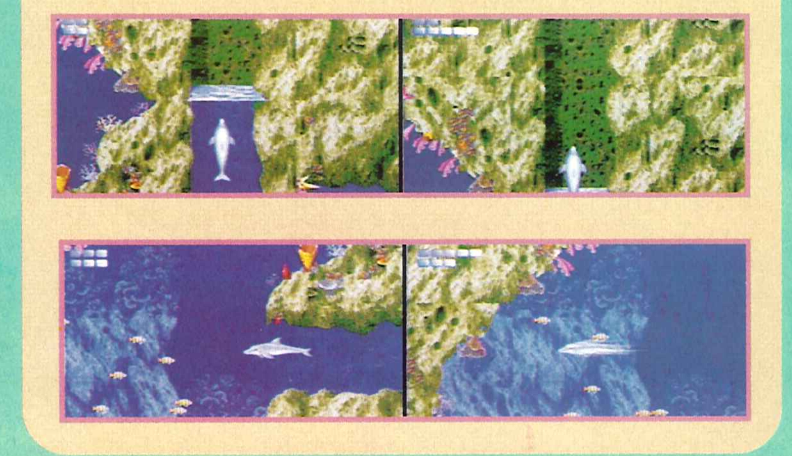






Respira y come. Como en la vida real

En el extremo superior izquierdo de tu pantalla podrás encontrar dos indicadores. El primero señala la vida que te queda y el segundo la cantidad de aire que tienes. Para rellenarte de fuerza vital lo único que tienes que hacer es comer pececillos y para recuperar oxígeno... ¡pues ya te lo puedes imaginar!, salir a respirar a la superficie. Como la vida misma.





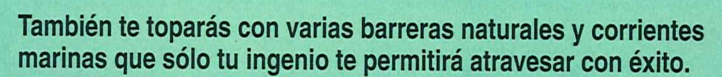


Utiliza la inteligencia



En tu recorrido encontrarás una serie de escollos que entorpecerán tu camino. Buen ejemplo de ello son las corrientes marinas y las barreras de piedras. Para superar estas vicisitudes deberás usar el coco y buscar algunos útiles objetos que te puedan ayudar. Recuerda que con tu "pico" puedes mover algunos de estos objetos y que otros los podrás desplazar por medio del sonar. Por la gran generosidad que nos carazteriza, hemos colocado unas imágenes que te pueden servir como magníficas pistas. Engrasa tus neuronas, piensa y ¡al ataque!.







Ecco The Dolphin es un juego sorprendente en todos sus aspectos y que te dejará completamente boquiabierto gracias a sus bellos decorados, genial animación y su total originalidad.



También te toparás con varias barreras naturales y corrientes marinas que sólo tu ingenio te permitirá atravesar con éxito.

Por lo que llevas leído hasta el momento quizás estés pensando que los personajes están un poco humanizados al estilo de Disney, pero si echas un hojo a las pantallas podrás comprobar que las cosas no son así. Los animales están diseñados de la forma más realista posible, por lo que jugar una partida a este juego será como sumergirte por unos momentos en el maravilloso mundo oceánico. Igualmente realista es el movimiento de Ecco -como el de todos los peces que le rodean-, y con un poco de práctica podrás hacer todo tipo de bellísimas piruetas.

Todo esto que te hemos contado cobrará sentido cuando cargues este juego. Entonces comprobarás que no hemos exagerado ni un pelo y que estás ante una de la mayores maravillas para tu consola.

Una obra maestra

De vez en cuando aparecen cartuchos que rompen con todo lo visto. Ecco es un perfecto ejemplo de ello, cosa que se puede apreciar desde el momento en que se produce la mágica unión entre el cartucho y la consola.

Lo que más destaca en este juego es, sin lugar a dudas, la animación y capacidad de movimiento del personaje. Ver moverse a Ecco por la pantalla es toda una delicia, y puedo asegurarte que estas ante los mejores movimientos jamás vistos en una consola.

Todo esto unido a unos magnificos gráficos y a unas dulces melodías convierten a Ecco en un gran juego que podría merecer un diez si no llega a ser por su enorme dificultad. Una pena.

Patax

LAS PUNTUACIONES



Aventura

SEGA
Nº jugadores: 1.
Dificultad: A veces es increíble.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: No hay fases.



95

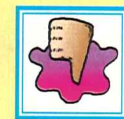




La animación de los movimientos del personaje es super real. Estéticamente es precioso



91



La excesiva habilidad que requiere en ciertos momentos.



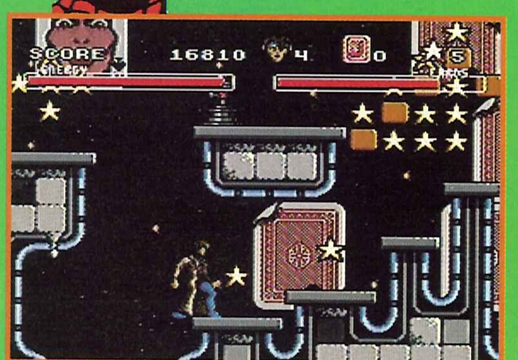
90

91

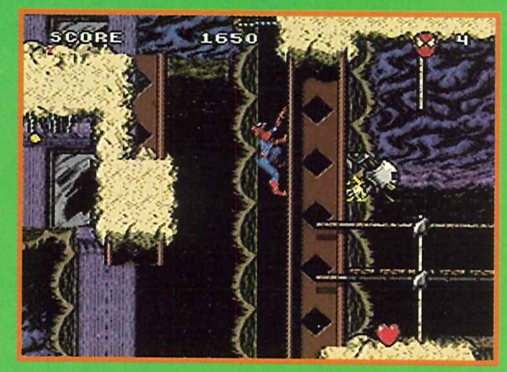
LO MÁS NUEVO

SÚPER HÉROES DE LUJO









Cuando el reportero Peter Parker ocultaba su rostro tras la máscara de Spiderman, la ciudad se mostraba ante él como lo que era realmente: una metrópoli en la que imperaba la violencia y la oscuridad.

Pero incluso en este ambiente de caos, siempre aparece un nuevo personaje dispuesto a empeorar aún más las cosas. Y en esta ocasión el personaje tiene nombre propio, Arcade, quien ha decidido que la ciudad es demasiado aburrida para él y está dispuesto a hacer cualquier cosa con tal de animarla. Lo malo del asunto es que el sentido del humor del sujeto en cuestión es tan bestia que asustaría al mismísimo Joker. En unos días la ciudad se ha visto invadida por una epidemia de bromas macabras: semáforos falsos, visitas de hordas de ultras a residencias de ancianos, subscripciones gratuitas a pésimas revistas de videojuegos....

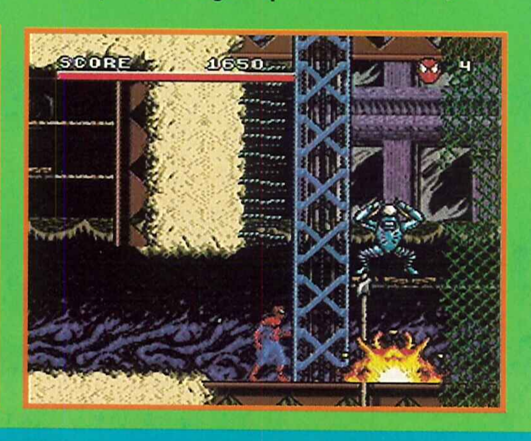
Ante tan espantosa situación, Spiderman no puede quedarse con los brazos cruzados.

Por eso, debido a la terrible peligrosidad y contrastado sadismo de Arcade, y haciendo uso del viejo dicho de "Solo no puedo, con amigos sí" el hombre araña no ha dudado un segundo en llamar a la Patrulla X para que le ayuden a acabar con esta terrible pesadilla.

Después de tantos intentos por conseguir que el arácnido ➤





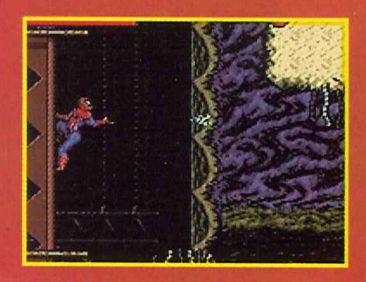


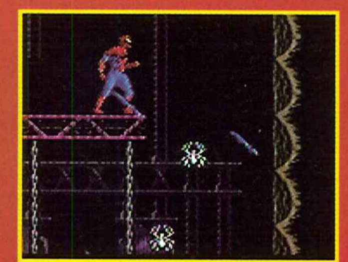
Spider-Man

Nombre verdadero: Peter Parker

Entre las cualidades del hombre araña se cuentan las de saltar, trepar por las paredes y usar sus telarañas como lianas, con las cuales poder llegar a sitios que de otra manera son inaccesibles. Las fases en las que se mueven destacan por ser las más enrevesadas del juego.







Cíclope

Nombre verdadero: Scott "Slim" Summers

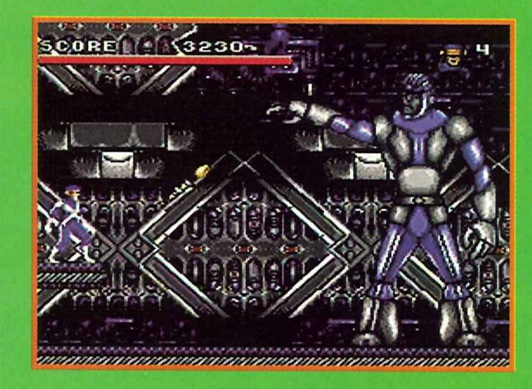
El miembro más veterano de la patrulla X tiene como misión atravesar los pasadizos subterráneos que abundan bajo los dominios de Arcade.
La cosa no es tan fácil cuando todo el territorio está minado y sólo contamos con las vagonetas para movernos en la oscuridad. Los ojos, curiosamente, son su única arma, y disparan un rayo que convenientemente lanzado atraviesa todo tipo de superficies.









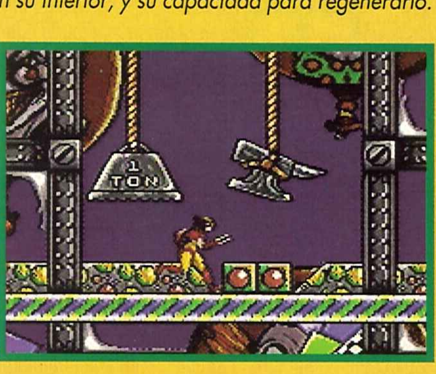


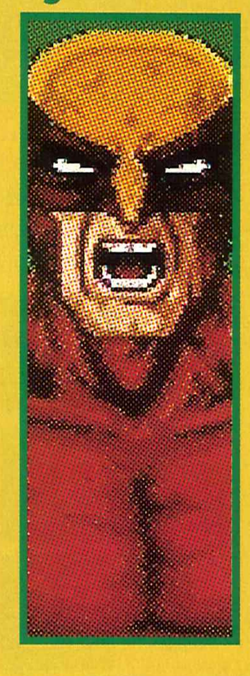


Wolverine

Nombre verdadero: Logan

La aventura personal de Wolverine, más conocido en Valladolid como Lobezno, se sitúa en el mismo corazón de la guarida de Arcade: un mundo lleno de payasos y juguetes que encierran una auténtica trampa mortal. Como única arma cuenta con el poder de sus garras metálicas y la velocidad de su cuerpo. Su principal ventaja es la resistencia de su cuerpo , con esqueleto metálico en su interior, y su capacidad para regenerarlo.



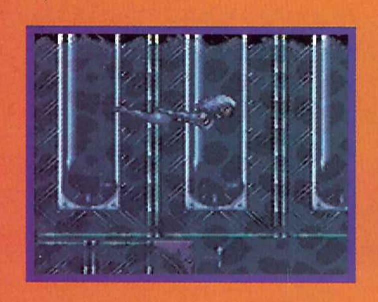


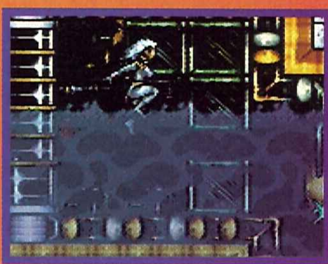
Storm

Nombre verdadero: Ororo Munroe

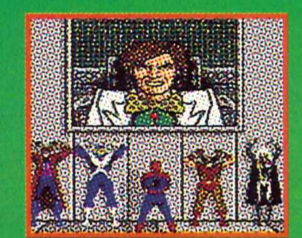


La única fémina del grupo tiene entre sus cualidades la de dominar todas las manifestaciones de carácter metereológico como lanzar rayos y provocar pequeños huracanes. La mayor parte de la misión se desarrolla en un medio acuático en el que Storm tiene que encontrar la superficie, por lo que debe romper los canales de conducción para que el nivel del agua suba, y con ello superar el nivel.

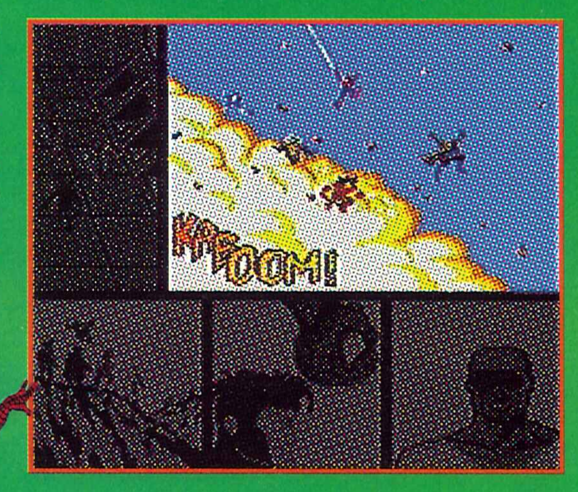




LO MÁS NUEVO



➤ superhéroe se uniera a ellos, Cíclope -el líder de la Patrulla X-, no daba crédito a la proposición de Spiderman. Pero ante la insistencia, no tuvo más remedio que acceder a sus peticiones.
De esta forma el Hombre araña y Cíclope unieron sus súper poderes a los del resto de la patrulla: Wolverine, con sus garras metálicas, Storm con su agilidad y Gambit, con su inigualable astucia. Y juntos se encaminaron hacia el Complejo de Arcade...
De esta forma entrarás de lleno en este súper título para la 16 bits de Nintendo y, antes de que te des cuenta, te verás en la guarida del malvado Arcade, la cual tiene inmumerables puertas que te conducen directamente a fases diferentes y adecuadas a las habilidades físicas de cada héroe. Así, por ejemplo, Storm tendrá que nadar lo suyo para atravesar los niveles acuáticos, mientras que Spiderman se verá obligado a usar su fluído arácnido para poder sortear los obstáculos de un nivel marcado por la impresionante altura de los edificios.
Tres fases para cada héroe, con sus jefecillos correspondientes, separan al fantástico quinteto de la confrontación final con Arcade. ¿Podrán acabar con su imperio de maldad, mofa, befa y escarnio?



Este juego es lo más parecido a un cómic animado que puedes encontrar en una consola. Sin duda, Spiderman y la Patrulla X estarán orgullosos de cómo se les ha tratado en este sensacional juego para Super Nintendo.

Gambit

Nombre Verdadero: Remy Beaudreaux

Posee el poder de cargar de energía su cuerpo o cualquier objeto para después descargarlo contra sus enemigos. Esto le será esencial para superar el gigantesco tablero de juegos que tiene que atravesar. Además de sus poderes especiales, Gambit utiliza las cartas de su baraja para deshacerse de sus rivales.













Puro cómic en tu pantalla.

***P**ocos juegos han sabido reflejar el espíritu de un cómic como lo hace esta última adaptación de la Patrulla X para la mayor de las Nintendo. De entrada, la música es SOBERBIA, así con mayúsculas, y el tema gráfico se explica también con pocas palabras: la animación de los personajes va de lo brillante a lo espectacular, -como en el caso de Spiderman- y los decorados resultan, simplemente, de tebeo.*
Quizás el juego puede tener los puntos negativos en el pequeño tamaño de los protagonistas y en su elevada dificultad, pero estos dos aspectos no consiguen enturbiar ni de lejos un título brillante que entusiasmará a todos.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

Plataformas

ACCLAIN / SOFTWARE
Nº jugadores: 1
Dificultad: Digna de auténticos súper héroes.
Nº Continuaciones: Ninguna
Nº de fases: 3 .

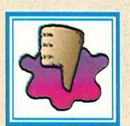

87


93




89


La música de la presentación.


El pequeño tamaño de los personajes.

89



QUICKJOY PARA SEGA® Y NINTENDO®



SG FIGHTER
–Consola SEGA 8/16 bits–
Función de ralentización sólo en bits Megadrive.
Empuñadura ergonómica.
Seis microinterruptores blindados.
Fuego automático.
Dos indicadores de disparo automático.

NI 5 –Consola NINTENDO–
Control de todas las funciones en la empuñadura.
Dos indicadores de disparo iluminados.
Seis microinterruptores.
Fuego automático con control de velocidad.

NI FOOT PEDAL
–Consola NINTENDO NES 8 bits–

SG FOOT PEDAL
–Consola SEGA 8/16 bits–
Transfiere tres controles de tu joystick al FOOT PEDAL.
Adecuado para carreras de coches, simuladores de vuelo, juegos de kung fu y similares.

SG MEGASTAR
–Consola SEGA 8/16 bits–

NI MEGASTAR
–Consola NINTENDO NES 8 bits–
Cinco ventosas estabilizadoras.
Diseño robusto de tipo arcade.
Microinterruptores de alta calidad.



SG SUPERBOARD
–Consola SEGA 8/16 bits–
Cronómetro digital con cuenta atrás.
Fuego automático con control de frecuencia.
Seis botones de disparo sobredimensionados.
Diez microinterruptores.

NI PRO –Consola NINTENDO NES 8 bits–
Seis indicadores iluminados.
Autofuego con control de velocidad.
Seis botones de fuego sobredimensionados.
Diez microinterruptores calidad competición.



SN PROPAD
–Consola SNES 16 bits–

SG PROPAD
–Consola SEGA 8/16 bits–
Cubierta diseño transparente PAD de control de 8 direcciones.
Botones de fuego izquierdo y derecho.
Modo de disparo automático.
Función de movimiento lento.
Botón de comienzo.

® NES y SNES son marcas registradas de Nintendo.
® Sega es una marca registrada de Sega.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

XENON II









A TRAVES DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

Han transcurrido ya mil años de la última batalla intergaláctica, pero los xenitas aún conservan en su memoria la humillación de la derrota. La reconstrucción del planetaha sido larga, pero Xenon ha conseguido convertirse en una auténtica potencia bélica gracias al deseo de venganza acumulado por sus habitantes. Ahora están preparados para consumar su sueño: han colocado cuatro bombas atómicas en distintos períodos de la historia, poniendo de esta forma en peligro la existencia de la humanidad.

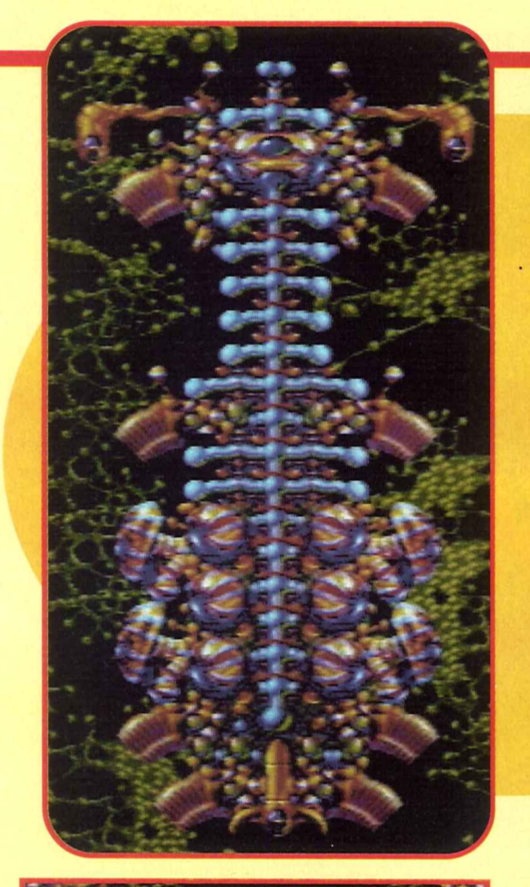
Afortunadamente, los espías de la Unión Interplanetaria se han enterado de tan espeluznante plan y han creado una pequeña pero poderosa nave capaz de viajar a tavés de tiempo: la Megablaster, increíble artefacto supersónico que posee el más poderoso armamento jamás construído hasta la fecha. Todo está preparado para dar al traste con el malvado plan de los xenitas. Tan sólo falta un piloto que ponga su pericia al servicio de la justicia. Y ese piloto sólo podrá ser un consolega de pro que tenga una Mega Drive.

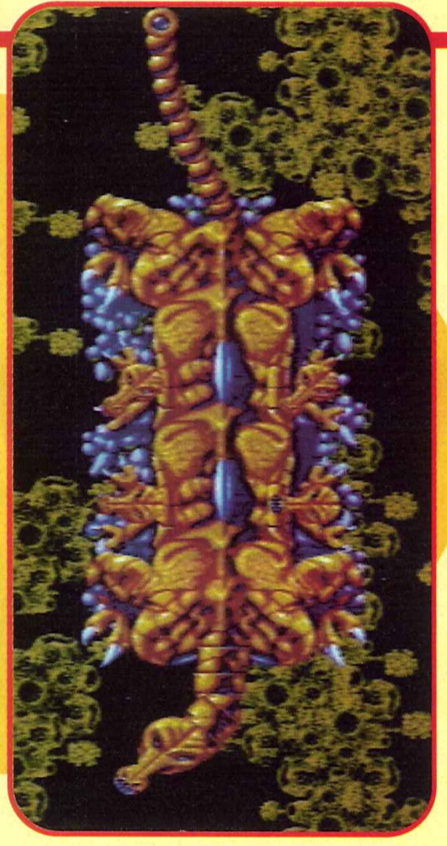
El elegido deberá recorrer la historia para encontrar y desactivar las cuatro bombas, y para ello tendrá que atravesar cuatro niveles literalmente infestados de xenitas. Una misión terrorífica que sólo está al alcance de los más hábiles. ¿Eres tú uno de ellos?













Sin duda alguna, el apartado más brillante de este Xenon 2 es el que se refiere a los gráficos, los cuales resultan altamente espectaculares.





De ordenador a consola

Aunque este "shoot'em up" es todo un mito dentro del mundo de los ordenadores, mucho me temo que no va a ocurrir lo mismo en el mundo consolero.

Xenon II sigue siendo un buen matamarcianos, pero el tiempo no ha pasado en vano y ahora podemos encontrar un montón de cartuchos de este estilo mucho más interesantes.

Pienso que se ha perdido una buena oportunidad de añadirle mejoras a esta versión, y no sólo no ha ocurrido esto, sino que incluso se ha empeorado un poco con respecto al original debido a que se le ha quitado una fase.

De todas formas, los gráficos y la acción siguen estando a una buena altura y el juego resulta, olvidándonos de comparaciones, entretenido.

Patax



De compras por la galaxia

Tu nave, en principio, no es todo lo potente que puede llegar a ser. Afortunadamente, encontrarás fortines en medio y al final de cada nivel y en ellos se te ofrecerá una enorme cantidad y variedad de armamento. ¿Y el dinero para comprarlo?. Pues deberás conseguirlo eliminando al mayor número posible de enemigos. No dejes a ninguno sano y salvo, ármate hasta los dientes...



LAS PUNTUACIONES

Matamarcianos

VIRGIN
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 4
Dificultad: En los últimos niveles verás lo que es bueno.



89



80

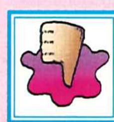




83



Los gráficos y el armamento.



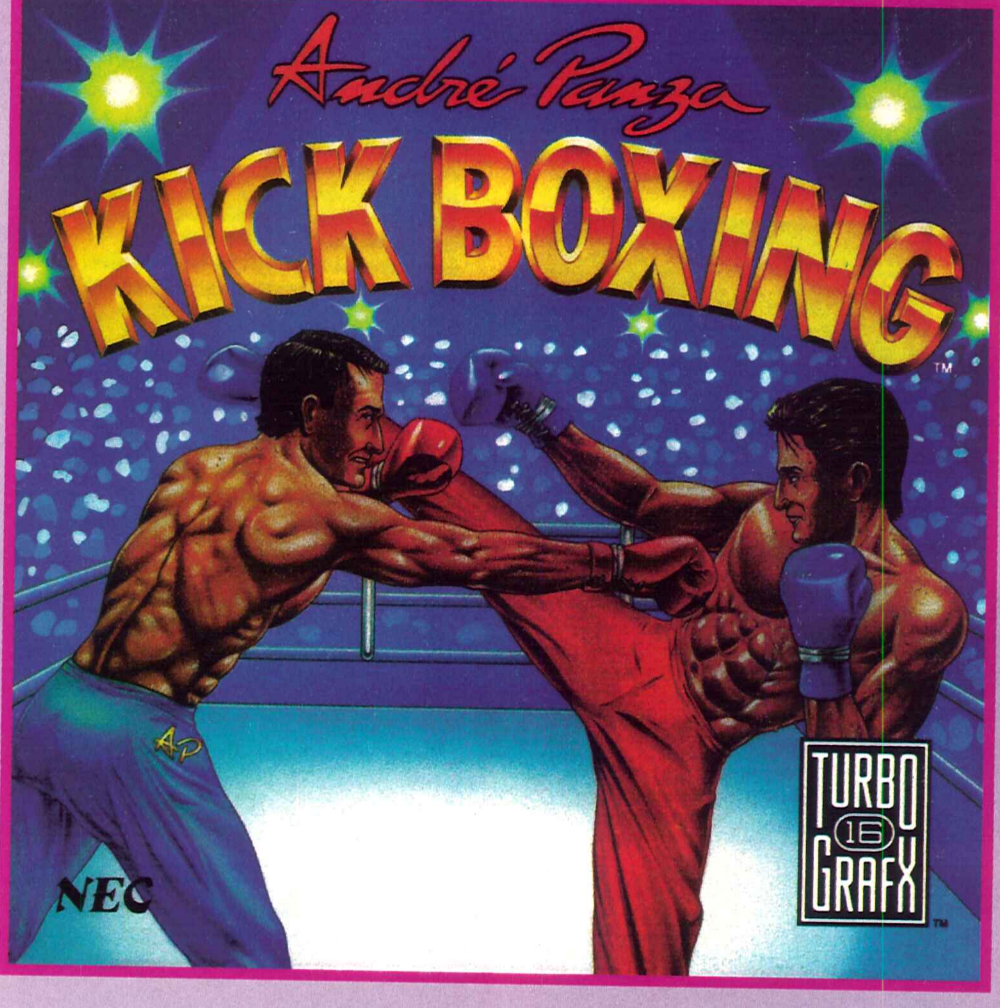
Ha perdido "ferscura" con respecto a la versión ordenador. La intro.

82











Si lo que quieres son peleas realistas, golpes alucinantes y gráficos sorprendentes, no sigas buscando. Has llegardo Kick Boxing, tu juego ideal



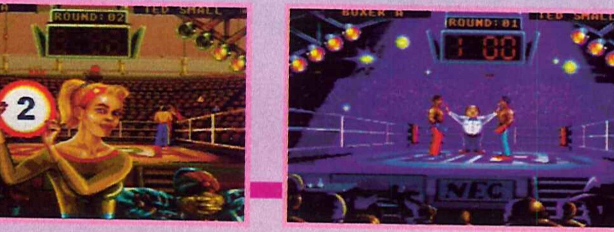
El «Kick Boxing» o «Boxeo Thai» es una de las disciplinas más violentas y salvajes que se pueden incluir entre las artes marciales. Para practicar este deporte, -muy popular gracias a las películas de Van Damne y esos héroes de última generación-, hay que tener muchas agallas, un torso más que musculoso, poco apego a las articulaciones del cuerpo y, sobre todo, mucha elasticidad.

Se supone que los ocho campeones y los ocho pretendientes (ahí es donde entramos nosotros) que han participado en la creación de este cartucho cumplen a rajatabla estas características. Pero ¿y vosotros?, ¿cómo andáis de pegada?.

El cartucho de Panza propone una lucha al mejor de cinco combates -de un minuto de duración- por el título de campeón. Este reto combina la fuerza del boxeo, la habilidad del kárate, la técnica del jiujitsu y el coraje de la lucha cuerpo a cuerpo. Sus practicantes, que van equipados con un simple patalón, unos guantes de boxeo y protectores en algunas partes de su cuerpo, deben ser capaces de dominar una serie de golpes y tácticas defensivas que más de uno diría que están fuera de la ley.

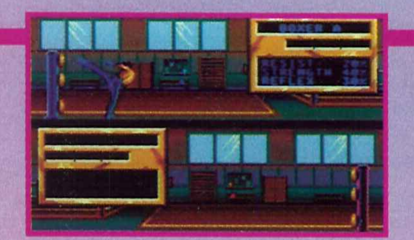
El cartucho de TurboGrafx incluye 8 selecciones con los golpes más eficaces del kick boxing. Patadas a las piernas, puñetazos al bazo, rodillas que vuelan y toda clase de técnicas se dan cita en un cartucho completísimo, realidad pura.

André Panza ha dotado a su programa de un toque de maestría. No sólo ha procurado tratar con fidelidad todo lo que rodea a esta actividad «marginal» sino que se ha esforzado además por incluir un menú de opciones a la altura de las circunstancias. Los ocho pretendientes entre los que podemos elegir para participar, su nombre, la grabación de sus datos y victorias, los entrenamientos y la propia pantalla de selección de golpes pasarán por nuestras manos para que seamos nosotros los que decidamos cada cosa antes, durante o después de pegar. Por cierto, ¿quién quiere ser el primero en la lista?.















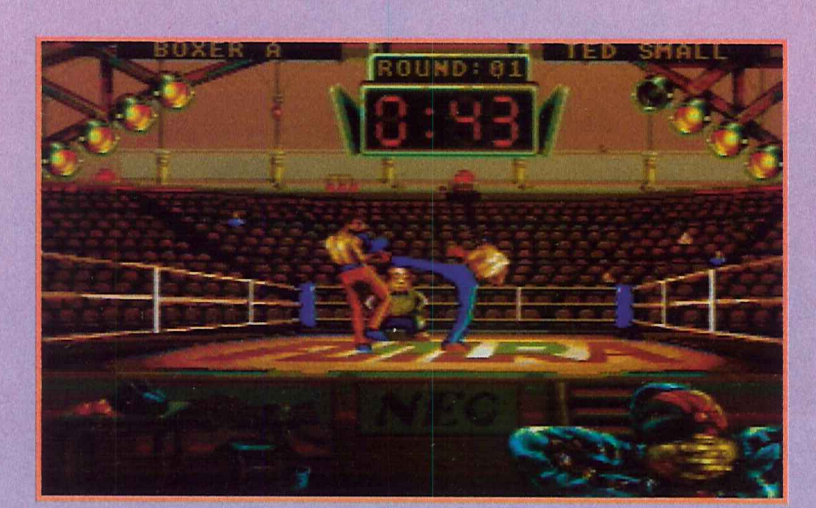


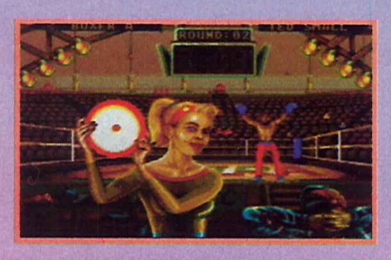




FULL CONTACT FULL POWER









Panza, un kickboxer de lujo

***L**os programas de peleas en los que había que aprenderse mil y una combinaciones de botones para jugar con ciertas garantías, siempre me han causado líos. Quería pegar una patada alta y me salía el puño disparado, quería pisotear al contrario y hasta le ayudaba. Debía ser yo el que fallaba, claro. Con Panza, afortunadamente, esto no me ocurre. Sé que golpes tengo, porque los puedo elegir, y sé cómo utilizarlos, porque me lo han puesto fácil. Además no tengo necesidad de cambiar facilidad por espectacularidad. Me lo dan todo en uno, para que no me queje. Y, por si fuera poco, lo acompañan de gráficos realistas, de animaciones espeluznantes, de sonidos digitalizados y una maestría digna de campeones.*

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

FUTURA LORICIEL
Nº jugadores: 1 o 2
Dificultad: Panza es mucho Panza

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8 luchadores





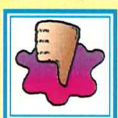








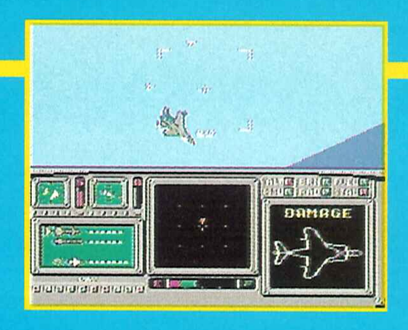
La facilidad de manejo, la opción de los dos jugadores, la variedad de golpes, las animaciones.

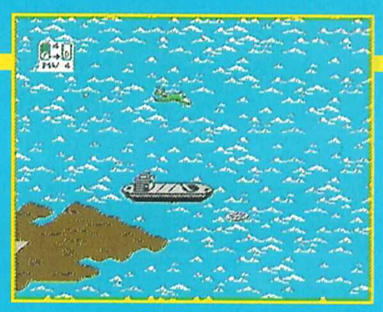


La dureza de los contrarios.

90



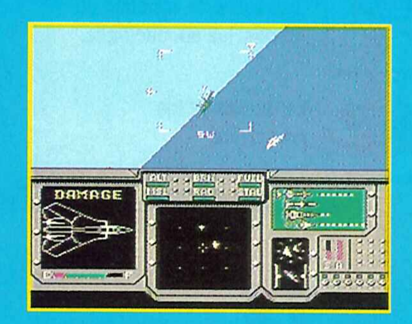


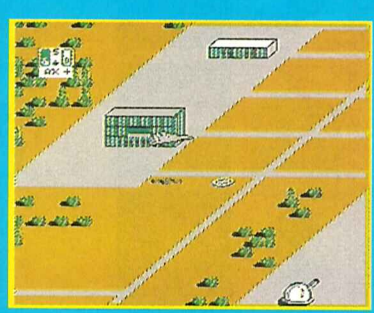


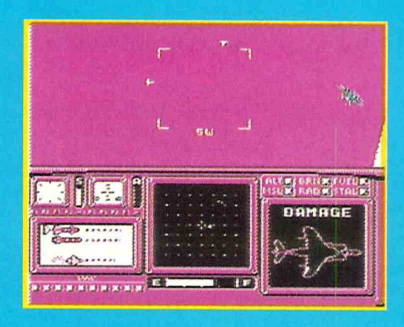
ULTIMATE AIR COMBAT

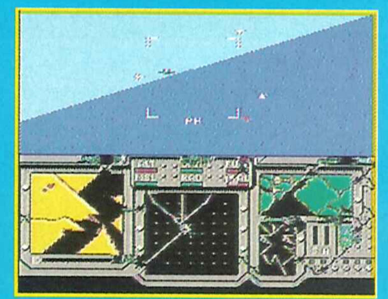
Estás rodeado de enemigos, no tienes escapatoria. Intentas un picado a toda la velocidad que te permiten los turbos de tu F-14. Parece que vas a estrellarte contra las olas, pero con una rápida maniobra evitas el golpe. Por un momento respiras tranquilo, sin embargo los aparatos enemigos no tardan en insistir. Es el momento de pasar al ataque... ¡Fuego!. Te has liberado de otro perseguidor, pero... ¿cuántos quedarán? Un mensaje aparece en el monitor: un blanco más y podrás seguir adelante. Buscas en la pantalla del radar y lo localizas. No te lo piensas dos veces y te avalanzas sobre él como un torbellino. Tu copiloto te recuerda que debes ahorrar misiles y lo derribas con certeras ráfagas de ametralladora. Ahora tienes el camino libre hacia tu nuevo objetivo.

Mientras surcas tranquilamente los cielos, las palabras de tu coronel asaltan tu cabeza: "*Eres el único que puede salvar la paz mundial*". Por un momento la responsabilidad pesa demasiado sobre tí. Pero luego recuerdas al malvado general Luigi Don Gwano y comprendes que debes hacer todo lo que está en tu mano para eliminar la amenaza que supone su idea de controlar todos los campos petrolíferos del mundo. Estás cansado, llevas ya cuatro peligrosísimas misiones, pero no vas a dejar en pie ni un sólo hangar, ni vas a permitir que vuele ni uno sólo de sus aviones. Si te derriban, mala suerte. Pero si consigues llegar hasta el final revisarás tu aparato, recargarás combustible, harás acopio de armamento y volverás a despegar. Por algo te has ganado la fama del piloto más temerario de toda la armada.

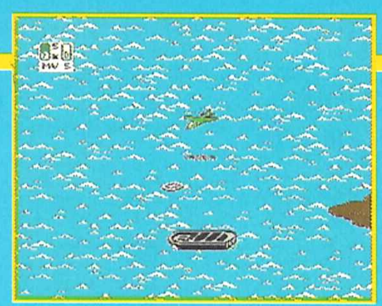


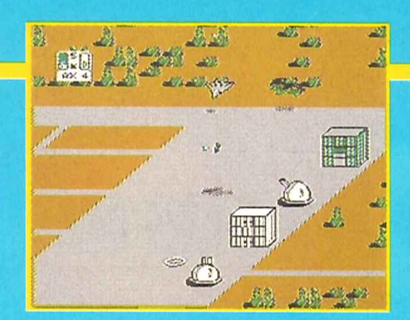


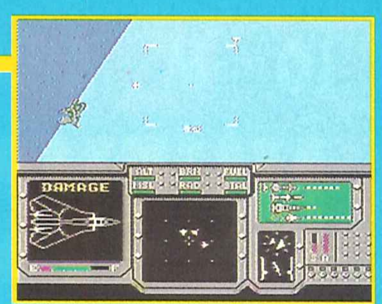






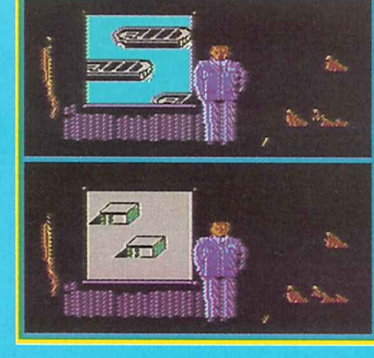


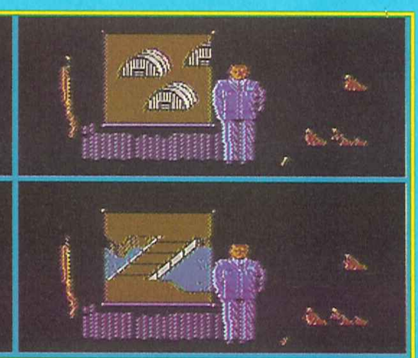


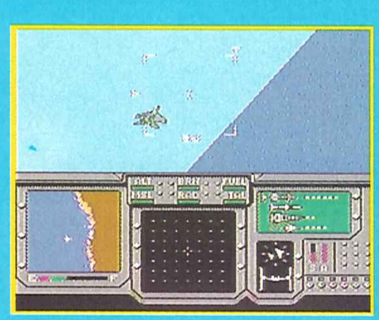


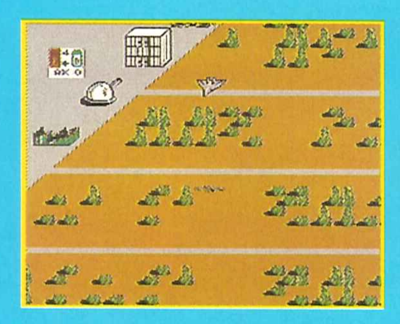
FUEGO Y ACERO



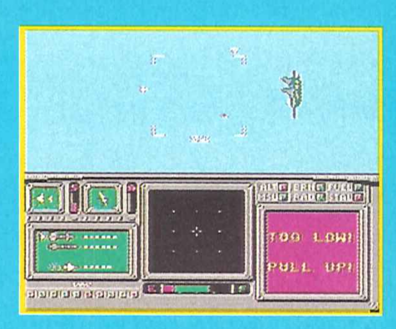




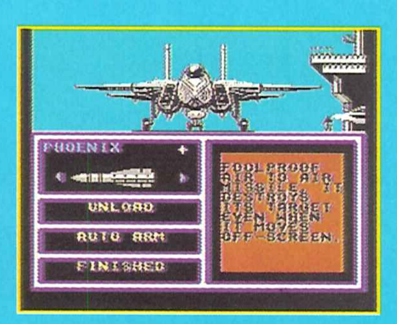




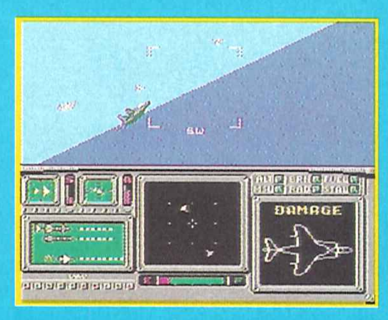
Ultimate Air Combat es un juego que busca el éxito entre el arcade de aviones y el simulador aéreo. No sabemos si la mezcla ha conseguido resultar lo suficientemente explosiva...











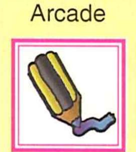
Extraña mezcla.

La mezcla de simulador y arcade que se ha marcado Activision, posiblemente no dejará satisfechos a ninguno de los apasionados de éstos géneros. La razón no hay que buscarla en que la idea sea mala, sino en la forma en que ha sido llevada a cabo. Gráficos maletes, movimientos incontrolables, aviones que aparecen y desaparecen a la velocidad del vértigo sin darte tiempo a reaccionar... Eso sí, todo tipo de radares, indicadores y medidores intentarán darle realismo al juego, aunque sin lograrlo del todo.

Puede que llegue a atraparte durante algún tiempo, pero seguramente tu enganche no durará demasiado.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SIMULADOR
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Passw.
Nº de fases: 4 por nivel
Dificultad: Es cuestión de cogerle el tranquillo.



78

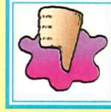


Poder elegir entre tres modernos aviones de combate.



80





El extraño control del avión. Gráficos simples.



77



78









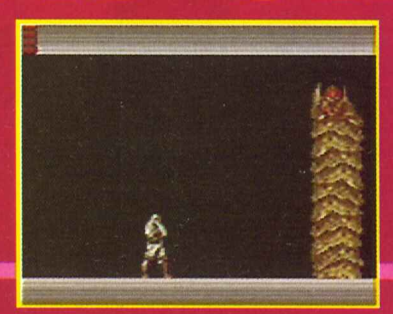
SHINOBI II
THE SILENT FURY

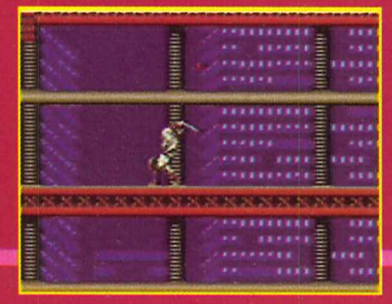
Decir Shinoby en Game Gear ha sido siempre como decir calidad a tope. Ahora, con esta segunda entrega del mítico título de ninjas, decir Shinoby va a significar decir, simplemente, lo mejor.



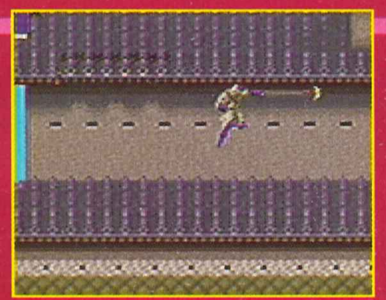
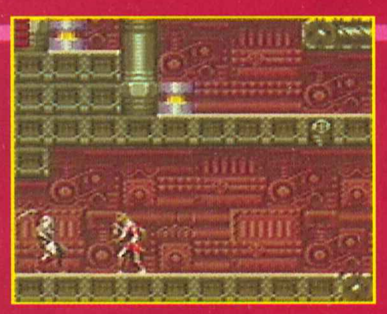
NINJAS SIN DESTINO










De nuevo el mal se ha apoderado de Neo-city. Después de algunos años de paz, el místico y peligroso Ninja Negro ha irrumpido nuevamente en escena y ha tomado la ciudad con un sólo propósito: acabar con todos los seguidores de la filosofia Ninjitsu, -la religión que casi acaba con él años atrás-, y en especial con el clan que ha perseguido sus acciones a lo largo de los siglos, la Orden de los Ninjas Elementales.

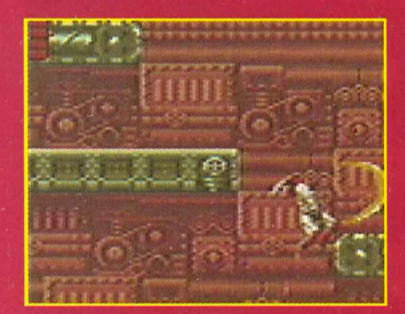
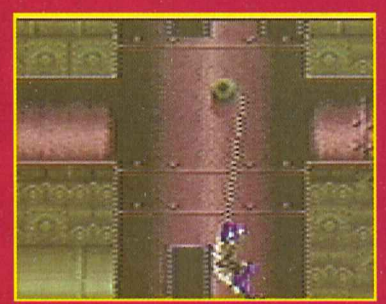
Uno por uno los miembros de esta secta han ido cayendo ante el renovado poder del maligno, y ahora tan sólo queda un guerrero libre de las garras del Ninja Negro. Estamos hablando del mítico Joe Musashi, el Ninja Rojo, quien, con la ayuda se su katana deberá liberar a todos sus compañeros de su cautiverio.

Joe sabe que cada Ninja que libere será un aliado para su causa, una ayuda inestimable para con el que acabar con el malvado.

Cada uno de los ninjas tiene una habilidad especial: el Azul, por ejemplo, dispone de un gancho que le permite balancearse y llegar a lugares inaccesibles, mientras que el Amarillo, es capaz de andar sobre las aguas, el Rosa tiene el extreña habilidad de pegarse a los techos, y el Verde posee un doble salto auténticamente espectacular.

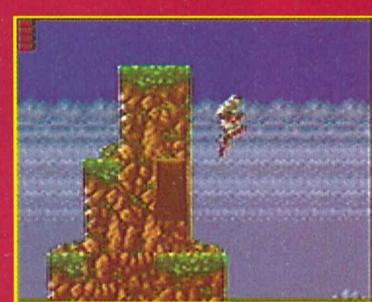
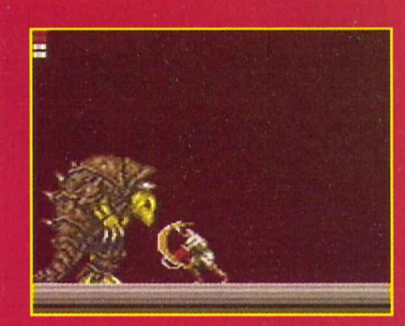
Además de liberar a sus amigos, el Ninja Rojo deberá recojer en su camino los 4 cristales de la oscuridad, necesarios para poder llegar a la guarida del Ninja Negro. Cuatro niveles los ocultan: El Edificio, La Factoría, El Gran Cañón y El Castillo De La Oscuridad. ¿Podrá Joe superarlos? ¿Logrará rescatar a los demás Ninjas?

La respuesta la tienes tú en tus manos.





Lo Mejor para tu Game Gear

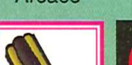
Parece como si el nombre de Shinobi fuera un sinónimo de calidad para los juegos de Game Gear. Al contrario de valerse sólo del nombre, Shinobi significa increibles gráficos, rutinas espectaculares y músicas de película mezclada con una jugabilidad endiablada, que junto con una dosis adecuada de estrategia convierten a esta saga como la mejor que puedes encontrar para la portátil de Sega. Esta segunda parte se convierte en imprescindible para los poseedores de una Game Gear y en especial para los fanáticos de los juegos de Ninjas. Para ellos ha llegado lo que siempre habian soñado, el juego definitivo.

Némesis

LAS PUNTUACIONES


Arcace

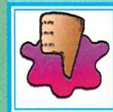
SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5 (x2)
Dificultad: Más asequible que la primera parte.





Todo el conjunto.


85


No tiene demasiadas innovaciones respecto a la primera.

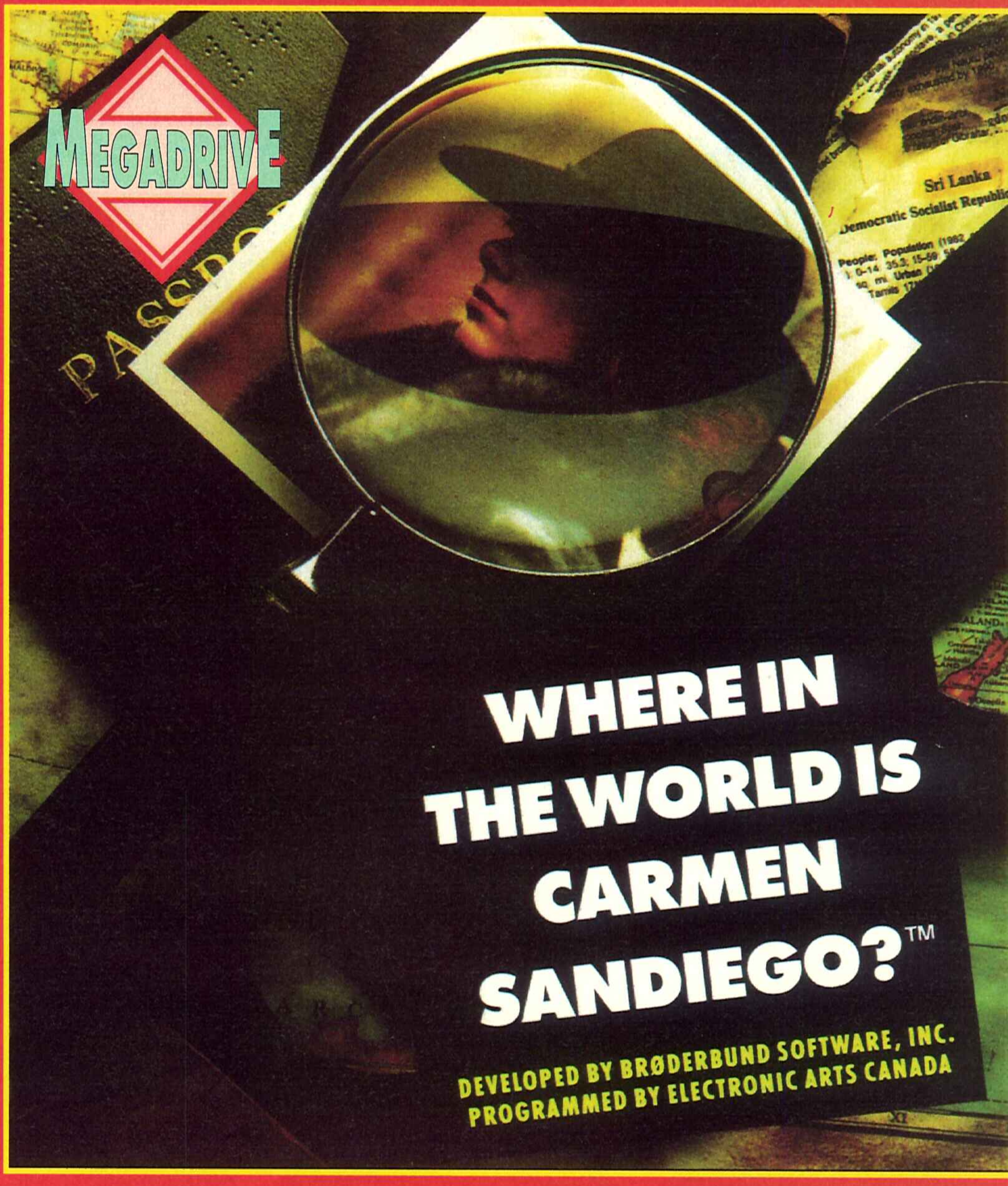

91

91









¡Por fin he conseguido mi sueño, ya soy detective privado! Bueno, en realidad sólo soy aprendiz, pero pertenezco a una de las agencias más prestigiosas del mundo, la Agencia de detectives Acme.

En estos momentos mis jefes están a la caza de la V.I.L., es decir la Liga Internacional de Villanos, cuya jefa no es otra que la escurridiza y carismática Carmen Sandiego.

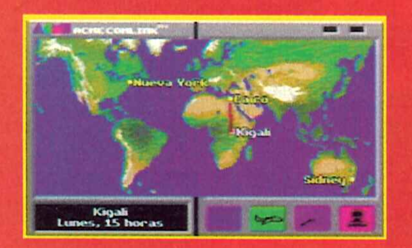
Hasta ahora me he venido ocupando de casos de poca monta, pero ante la enorme avalancha de crímenes de la V.I.L. me van a poner a rastrear a algunos de sus astutos miembros. ¡Sería estupendo que yo lograra atraparla para que mis jefes se dieran cuenta del gran detective que soy!

Aprovechando esta maravillosa oportunidad de ascenso, estoy trabajando muy duro para familiarizarme con el completo equipo del que dispone mi compañía. Para empezar estoy revisando los expedientes de la banda en el ordenador, el Acme Comlink.

Con esta genial maquinita puedo saber hasta la comida preferida de los maleantes y, si intoduzco los datos correctos, me proporciona la orden de captura para el malo de turno. Además dispongo de la posibilidad de viajar a cualquier país del mundo mientras persigo al sospechoso. Así que, ¡a hacer turismo!

No veo el momento de ponerme manos a la obra para iniciar mis investigaciones, hacer todp tipo de pesquisas y recorrer el mundo haciendo preguntas y buscando pistas como hacía mi gran ídolo Sherlock Holmes.

Si llego a Gran detective ya tendréis noticias mías, pero ahora os dejo, que voy a fichar, introducir mi clave secreta y volver a la investigación. Ten cuidado, Carmen, que voy a por tí...

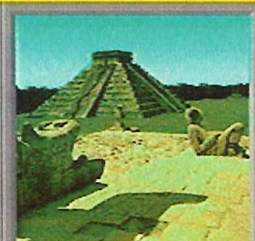


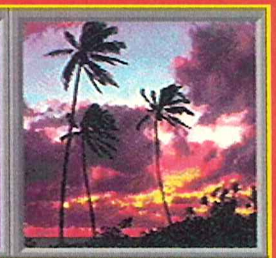










¡ ATRAPEN A ESE LADRON !







Bandidos a elegir

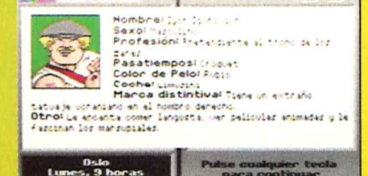
En cualquier momento del desarrollo del juego podrás consultar el ordenador especial de Acme. Buscando en los expedientes encontrarás toda la información referente a los diez villanos que componen la banda de Carmen Sandiego. En ellos te darán información a cerca de sus aficiones, vicios, marcas personales, tapaderas de trabajo, vehículos y objetos personales. Presta mucha atención y apréndetelos bien, porque hasta el más mínimo detalle puede ser determinante para atrapar al ladrón.











Carmen Sandiego, la malhechora más perseguida del mundo del videojuego, regresa a nuestra Mega Drive con más países a visitar, más casos que resolver y más diversión que nunca.

Aprender jugando o jugar aprendiendo

Este juego te hará pasar largas horas de diversión sin necesitar nada más que unas buenas dosis de memoria y algún que otro conocimiento geográfico. Porque Carmen Sandiego, de un modo simpático y ameno, te va a enseñar a conocer más de treinta países y sus curiosidades sin tener la más mínima sensación de estar estudiando, lo cual se consigue gracias a que tendrás que ir siguiendo las pistas que van dejando los diferentes ladrones en los lugares del mundo que van visitando.

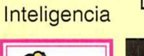
Un juego distinto que, aunque huye de la acción por la acción, te obliga a estar bien despierto y a pensar muy rápido.

Teniente Ripley

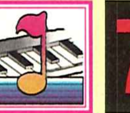
LAS PUNTUACIONES


Inteligencia

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1
Dificultad: Depende de tu agilidad mental.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Ladrones a miles

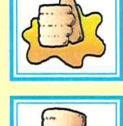


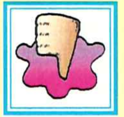

75


78



85


Que se haya incluido el castellano entre los diferentes idiomas en que se puede jugar.


Que seas de los de gatillo fácil.

85



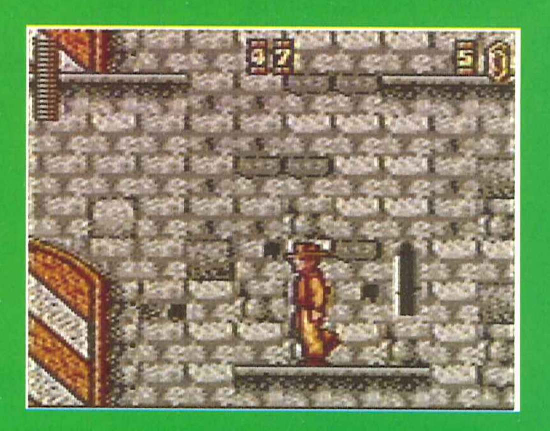
VUELVE LA AVENTURA

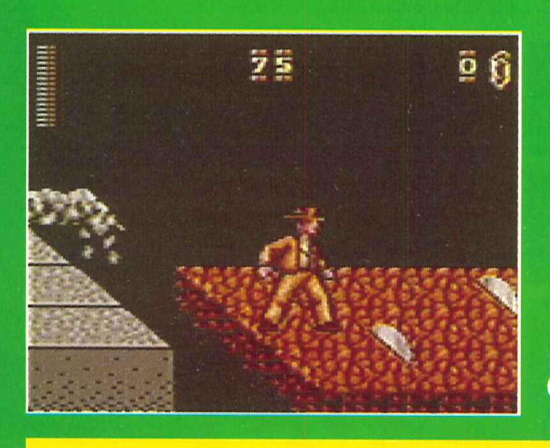




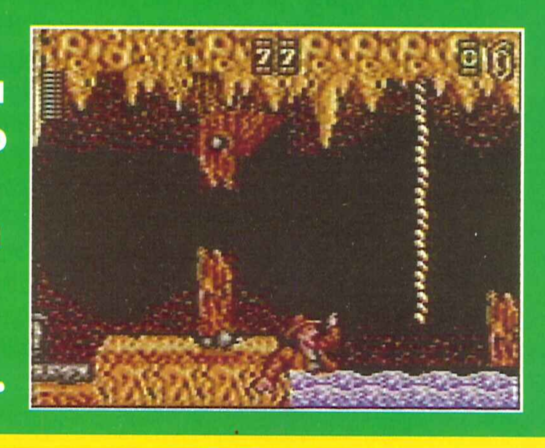








Imitar las habilidades de un super héroe nunca ha sido una tarea fácil. Pero tratar de ser un Indiana Jones digno es algo que, en este juego, puede convertirse en una aunténtica misión imposible.



El héroe más héroe de todos los héroes, Indiana Jones, regresa a nuestras consolas para acabar de una vez por todas con el imperio Nazi y con su ambición de conquistar el mundo civilizado.

Después de ir en busca del Arca de la Alianza y descubrir el Templo Maldito, el Dr. Jones está en la pista correcta para encontrar lo que su padre y él siempre han soñado: El Santo Grial.

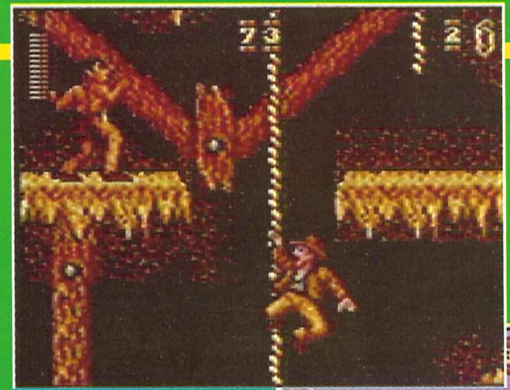
Indiana Jones Y La Ultima Cruzada -el videojuego-, es una emocionante carrera contra el tiempo en la que el buen uso del látigo y la pericia en el salto son el único pasaporte posible para acabar la aventura con éxito.

Con un desarrollo exacto al de la película, el joven Indy empieza su aventura en una perdida cueva con el fín de encontrar la Cruz de Coronado. Su primera misión consistirá en buscar a lo largo de la cueva el látigo con el que poder quitarse de enmedio a los villanos de turno. Éstos, a su vez perseguirán a Indy hasta el tren, -lo que es en el juego la segunda fase-, donde esquivar a los animales del circo será la principal tarea a realizar.

La fase tercera le llevará a la profundidad de las catacumbas, donde nuestro héroe deberá encontrar la pista necesaria que ha de llevarle hasta el castillo Brunwald, guarida del ejercito alemán y prisión del Padre del famoso aventurero.

La quinta escena transcurre a bordo de un enorme zeppelín, del que los Jones, padre e hijo, deberá escapar a toda costa, para luego, en la última parte del juego, atravesar las numerosas trampas que el polvoriento templo del Grial esconde.

Como véis, todo es un fiel reflejo del argumento de la genial película, por lo que la diversión está, desde ya, garantizada.



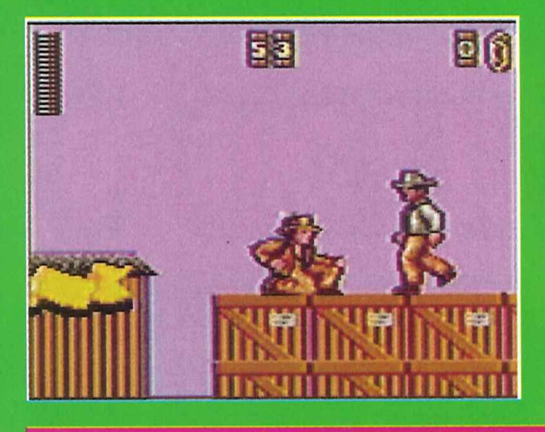
Indy nunca se rinde ante ninguna circunstancia, por muy adversa que ésta sea. Que hay que esquivar a un montón de enemigos colgándose de lianas y saltando de plataforma en plataforma... ¡pues se hace y ya está!

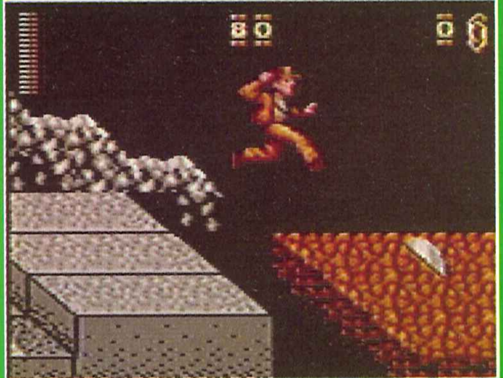


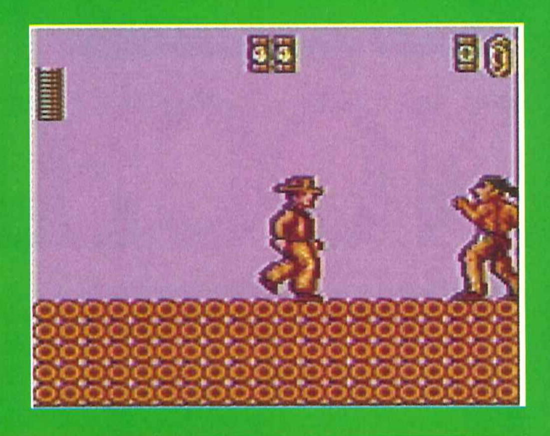
Una de las fases más divertidas del juego de Game Gear es la que transcurre sobre el tren de un circo. Igual que en la película, ¿lo recordáis?



Indiana Jones es un auténtico maestro en el manejo del látigo. Eso ya lo sabéis todos más que de sobra. Lo que a lo mejor no sabíais es que nuestro héroe favorito podrá hacer uso de tan eficaz arma en diferentes momentos del juego.







La dificultad al cubo

Lo primero que destaca nada más encender nuestra Game Gear es la calidad gráfica que le han dado a esta versión del popular juego de Lucasarts. En vez de poner un diminuto personajillo y salir del paso, los señores de U.S Gold se han esforzado lo suyo y han dotado al juego de grandes sprites y de un scroll bastante bueno. Excelente.

Pero en esta vida no hay nada perfecto y en esta ocasión falla algo tan importante como es el nivel de dificultad -altísimo-, que incide en la jugabilidad, y deja en la cuneta a los consoleros menos hábiles.

Los que presumen de acabarse todos los juegos están de enhorabuena: han encontrado un nuevo reto.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

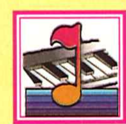


Plataformas

U.S.GOLD / TIERTEX
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 6
Dificultad: Tan alta como la fama del protagonista.



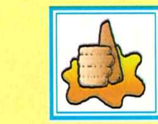
87



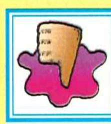
71



79



El gran tamaño de los personajes.



Más que difícil, es frustante.

80

LO MÁS NUEVO

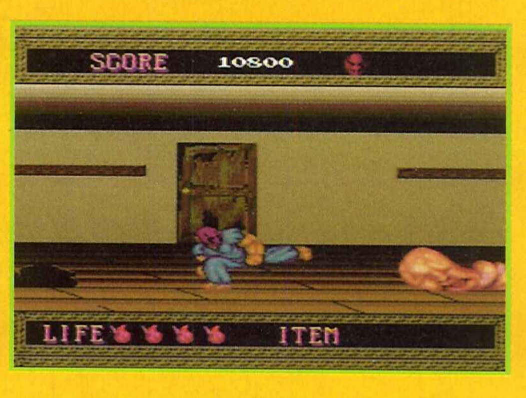




NOCHE DE MIEDO

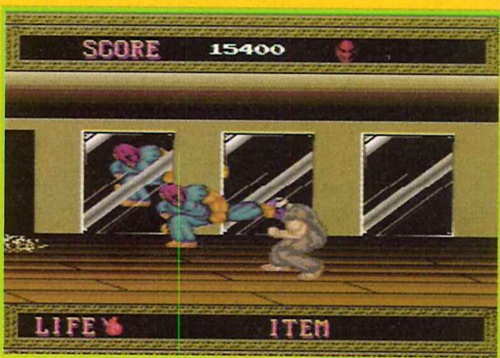








Gráficos, jugabilidad, sonido, decorados, ambientación ... Todo es genuino y total en este Splatter House para Turbo Grafx.



Por todos era temido aquel viejo caserón del final de la colina. La lúgubre mansión West. En ella había vivido durante años el famoso parapsicólogo Anselm West, enfrascado en sus misteriosos experimentos.

Gracias a sus conocimientos en las oscuras artes de la magia negra, este tétrico personaje consiguió que numerosas criaturas del otro mundo pasaran a través de un portal hacia éste, el reino de los vivos. Esto le valió la expulsión de la Asociación Mundial de Parapsicología para la Defensa de la Nutria Mosquitera, lo que enfureció tanto al anciano científico, que decidió dedicar el resto de sus días a llenar su casa y todos los alrededores de todo tipo de demoníacas especies de ultratumba. Y ya nada más se supo de él.

Hasta que un día, Rick y su novia Jennifer, -también especialistas en parapsicología- tuvieron noticia de los extraños experimentos de West y de los curiosos fenómenos que se producían en su casa. Puesto que era el único medio de cosechar más información sobre el tema, se acercaron una noche hacia el caserón, que se escondía misterioso entre las sombras del bosque.

Una inesperada tormenta cambió el transcurso de los hechos. La única solución era resguardase en el interior de la casa... una decisión poco acertada como luego comprobarían.

La casa se oscureció se pronto. Un grito de terror se escuchó en la sala. -¡Jennifer! ¿Dónde estás, Jennifer? exclamó Rick cuando volvió la luz. Tuvo poco tiempo para averiguarlo. Un golpe fuerte y seco le dejó inconsciente en el suelo de la sala.

Horas más tarde despertó entre un charco de sangre y con una sensación extraña en la cara. La Máscara del Terror, un maléfico objeto de tiempos inmemoriales, había tomado posesión del cuerpo de Rick. Sus maléficos poderes dominaba todo su ser. Pero por mucho que le pesara la necesitaria para encontrar a Jennifer, allá donde esta estuviera....







Splatter House lleva camino de convertirse en un clásico. Y para todas las consolas. De momento la versión de Mega Drive y la de Turbo Grafx son dos auténticas maravillas, y la jugabilidad que alcanza en las dos es de esas que pasan a la historia. Uno de esos títulos que no puedes dejar pasar de ninguna manera.





Una auténtica maravilla

Por fín ha llegado hasta nosotros la primera parte de nuestra saga "roja" favorita. Y después de ver la excelente versión de Mega Drive uno no puede menos que sorprenderse al ver que esta para la Turbo, -aunque más antigua-, es incluso mejor que la que realizada para la máquina de Sega. El movimiento, el auténtico punto flojo de la otra versión, resulta bastante más fluido, por lo que es mucho más fácil de jugar. Además tiene un mejor uso del color, y de la música no vamos a hablar: una pura maravilla que envuelve al juego en una atmósfera tenebrosa y lo convierte en una auténtica película de horror serie B. Algo inusual en los juegos de consola.

The Elf

LAS PUNTUACIONES

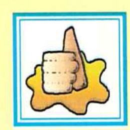
Arcade

NAMCO
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa y necesaria.
Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 7

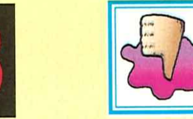

89


93


91



La música y todo lo demás.


Que hayamos tenido que esperar tanto para disfrutarlo.

91

LO MÁS NUEVO

LA GUARIDA DE SINGE

SULLIVAN BLUTH PRESENTS
DRAGON'S LAIR™
SUPER NINTENDO

De los alrededores del lóbrego castillo de Mordroc, surgen día y noche los más espantosos gemidos que podáis imaginar. Pero no creáis que son los gritos del dueño al recibir la factura del gas. No. La detestable sinfonía procede de la criatura más malvada de todos los tiempos: el viejo dragón Singe. La milenaria figura dragoniana todavía recuerda el último enfrentamiento contra Dirk, el intrépido caballero. Tras un fiero combate, el dragón cayó por un oscuro precipicio mientras maldecía la pericia del héroe.

Los meses pasaron y nada más se volvió a saber de la criatura... Hasta ahora, justo en el momento en el que en el castillo de Mordroc se respira un ambiente de venganza: el dragón ha raptado a la bella y llorosa Daphne, -la novia del héroe, claro.-

Pero no saquéis vuestro pañuelo todavía, porque Dirk se acaba de enterar del asunto, y se dirige con su mirada altiva hacia el castillo en su nueva misión de rescate.

Elite, metida ya de lleno en el mundo de las consolas, nos presenta con este argumento una bonita mezcla de las excelencias gráfico-sonoras del laser disc con la siempre resultona estructura ►







Extraño pero muy divertido

Elite nos sorprende con un Dragon's Lair de extraña escuela y altivo personaje, pero con unas cualidades jugables bastante atractivas. Los gráficos convierten a este juego, -por fin y de una manera definitiva-, al género arcade de plataformas puro, olvidando las excelencias visuales pero injugables de formatos anteriores. Por otra parte, las melodías y efectos sonoros digitalizados vienen a demostrar una vez más que a la Super Nintendo no hay quien la iguale en este apartado, brindándonos una preciosa banda sonora que colabora lo suyo a mejorar la calidad general del juego. Respecto a la jugabilidad, se une sabiamente un estudiado nivel de dificultad para crear un gran cartucho, divertido, súper controlable y que entusiasmará a los seguidores de esa genial saga creada por Don Bluth.

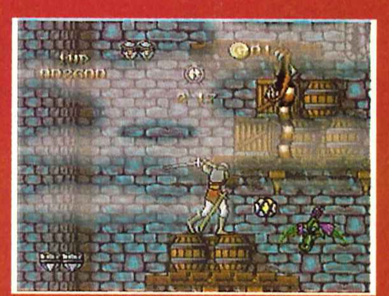
The Elf



Bonus

Cuando consigas 25 o más monedas y completes una fase, accederás a una interesante pantalla de bonus donde podrás conseguir ventajas. Pero ¡date prisa periquín!, porque el tiempo no corre... ¡vuela!











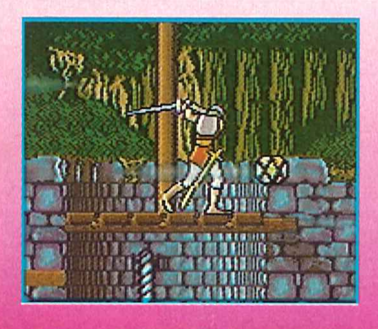






Farolillos mágicos

El dragón Singe es muy descuidado y cuando pasea por su castillo, suele dejarse olvidados por los corredores, almenas y demás lugares insospechados unos valiosos faroles mágicos. Cuando encuentres uno de ellos, destrúyelo con tu espada y encontrarás algo valioso en su interior: tiempo extra, tres tipos de armas, monedas valiosas, vidas extra y escudos para proteger a Dirk.







Este bellísimo y tétrico castillo es el escenario en el que se desarrollarán las aventuras de Dick. Parece peligroso, ¿verdad?. Pues efectivamente, lo es. Y mucho.





El "suplicio" de los passwords

Preparaos, amigos, para alucinar con el sistema para introducir passwords más complicado, laborioso y original que jamás hayáis visto. Los jugadores inexpertos tendrán que sudar tinta china para lograr pasar de fase, tarea dedicada exclusivamente a los ases del pad. Para introducir el password Dirk tendrá que guiar unas bolas de colores con letra incluída e introducirlas en el hueco correspondiente. Parece fácil, ¿verdad? Pues no lo es en absoluto y, a veces, resulta más rápido y eficaz jugarte dos o tres niveles del modo normal y evitar pasar por esta pesada faceta. Sin embargo, con paciencia y mucha práctica...









platafórmica. El resultado es un arcade pura plataforma con multitud de fases y un gigantesco mapeado que recorrer en el que la misión de Dirk consistirá en visitar todas las habitaciones del castillo, fulminando a los enemigos, realizando todo tipo de tareas y encontrando la salida hacia los siguientes niveles.

La estructura de estos lugares, pasa de ser totalmente lineal, hasta formar enrevesados laberintos con múltiples posibilidades de escape y huída.

Para defenderte de los ataques de los enemigos cuentas con tu armamento de caballero medieval, es decir, el espadón de acero toledano y con una variedad de armas de distintas características como hachas, dagas y estrellas boomerang que resultan eficaces con determinado tipo de enemigos.

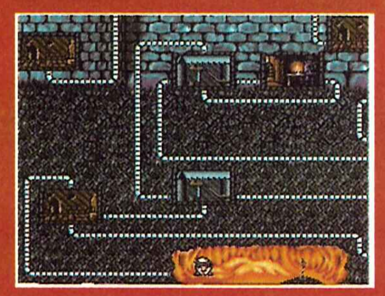
¡Ah!, y no os dejéis engañar por las primeras fases y su módica cantidad de peligros, porque a medida que avance el juego os encontraréis con habitaciones plagadas de dragones, Giddy Goons, serpientes, escobones barrelotodo y una cantidad increíble de seres nocivos para la salud de Dirk.

Dragon's Lair, toda una leyenda en el mundo de los video juegos, que ahora los usuarios de Super Nintendo van a poder compartir.









LAS PUNTUACIONES

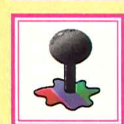


Plataformas

ELITE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 25
Dificultad: Tranquilos. La tiene, y mucha.


84


91



88


Los gráficos, personajes, melodías, movimientos y buena ambientación.


El sistema de passwords es realmente incómodo. Algunas fases están ligeramente desoladas.

85

SUNSOFT®

ZONA SALVAJE



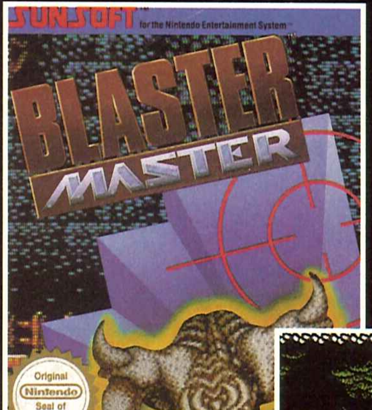
Recorre peligrosas avenidas a bordo del coche más sofisticado del mundo.



Con amigos como éstos, ¿quién necesita enemigos? Vuelven los gremlins y, esta vez, vienen a por ti.

SUNSOFT
RETURN OF THE JOKER
BATMAN
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo
Official Nintendo Seal of Quality

El Joker ha vuelto a Gotham. Y trae con él a una legión de supervillanos.



Vive, a los mandos de una bestia de la carretera, una aventura trepidante.



SUNSOFT
U·fouR·ia THE SAGA
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo
Original Nintendo Seal of Quality

En el país de Ufouria, las Tres Llaves del Templo permanecen ocultas. Tu misión es encontrarlas.

MAS EMOCION PARA TU NINTENDO.

Atrévete con lo nuevo de SUNSOFT.





SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)







LA ÚLTIMA PELEA

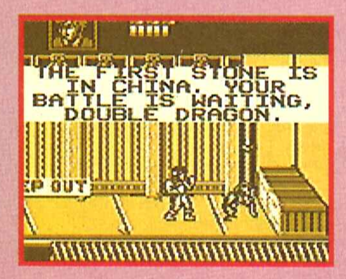
DOUBLE DRAGON 3
THE ARCADE GAME

Billy y Jimmy no habían tenido un momento de respiro desde que la banda de los Shadow se cruzó en su camino. Tras la trágica muerte de la novia de Billy la vida para ellos nunca sería igual. Entregados a una continua batalla por demostrar su inocencia, los dos hermanos no descansaron hasta acabar con todos aquellos que trataron de arruinar sus vidas.

Ahora, tras limpiar sus nombres, emprenden un largo viaje por todo el mundo para perfeccionar sus técnicas de artes marciales. Pero sus aventuras no han acabado aún. Una nueva amenaza se cierne sobre ellos. El misterioso Ser Malvado intenta por todos los medios conseguir las tres piedras Rosetta, con las cuales obtendr´pael poder suficiente como para ahogar al mundo en un holocausto de fuego y destrucción.

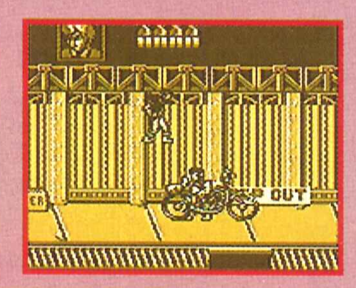
Billy y Jimmy deben encontrar las tres piedras antes que él a toda costa, para lo cual tendrán que enfrentarse a la cohorte de asesinos sin escrúpulos que forman el ejército del mal. Sin embargo, en su aventura contarán con la ayuda de Hiruko, un viejo adivino y profeta que les indicará en todo momento el camino a seguir para conseguir las piedras y salvar el mundo. Con él recorrerán todas las fases hasta enfrentarse con los consabidos jefes de fín de nivel, los cuales poseen las dichosas piedrecitas de marras.

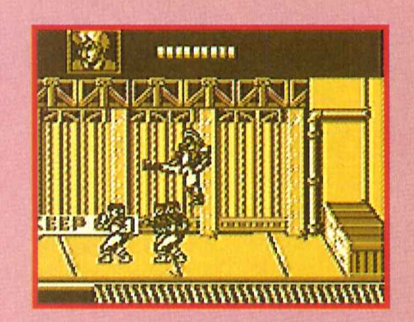
El viaje es largo, muy largo. De Nueva York a China, de Japón a Italia... una travesía llena de peligros, puñetazos y acción. Medita antes si si apuntarte a ella con todas las consecuencias o quedarte tranquilo en casita...



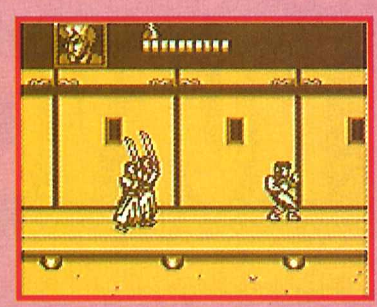
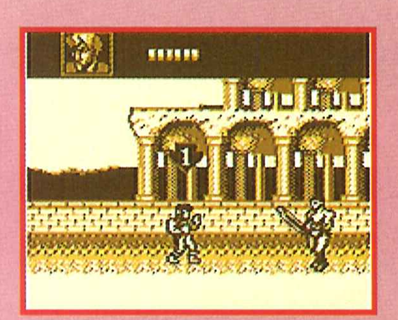
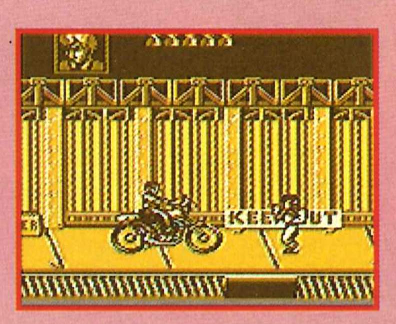










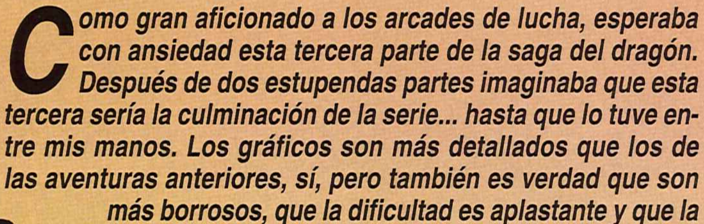




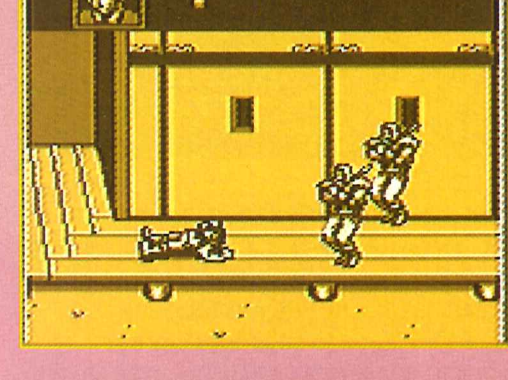


Triste epílogo

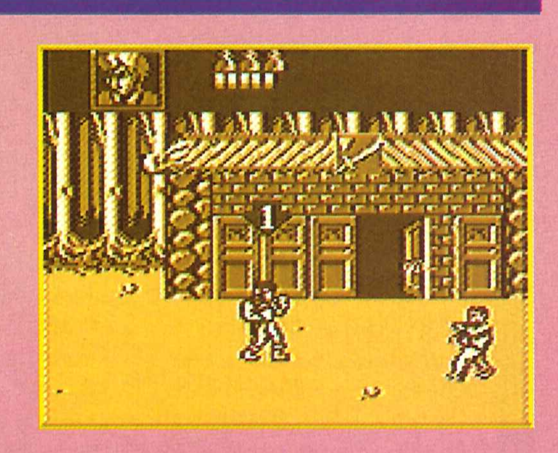
Como gran aficionado a los arcades de lucha, esperaba con ansiedad esta tercera parte de la saga del dragón. Después de dos estupendas partes imaginaba que esta tercera sería la culminación de la serie... hasta que lo tuve entre mis manos. Los gráficos son más detallados que los de las aventuras anteriores, sí, pero también es verdad que son más borrosos, que la dificultad es aplastante y que la carencia de continuaciones hace que seguir en el juego resulte prácticamente imposible. Además, detalles tan buenos como la inclusión de enemigos en moto, se ven eclipsados por otros puntos negros como el pésimo movimiento del personaje cuando tiene un arma, cuando salta... Una pena, porque esta genial saga no se merecía un final tan pobre.

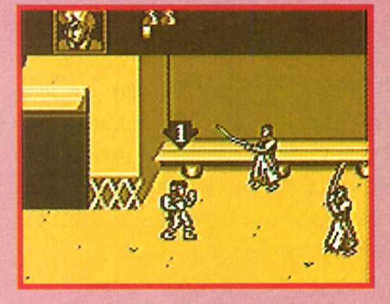
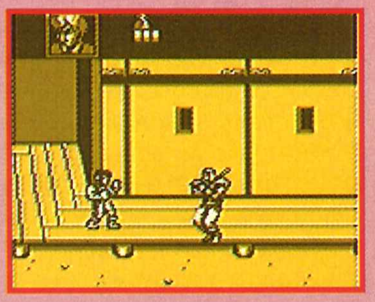
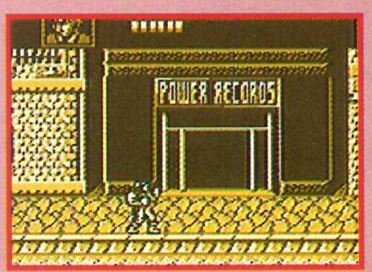
Némesis





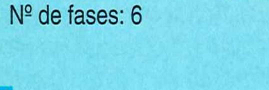
El regreso del mítico Double Dragon era esperado con espectación. El resultado final... en el mejor de los casos, dudoso.





LAS PUNTUACIONES




Arcade

THE SALES CURVE
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Aplastante.
Nº Continuaciones:Ninguna
Nº de fases: 6


78


82


75



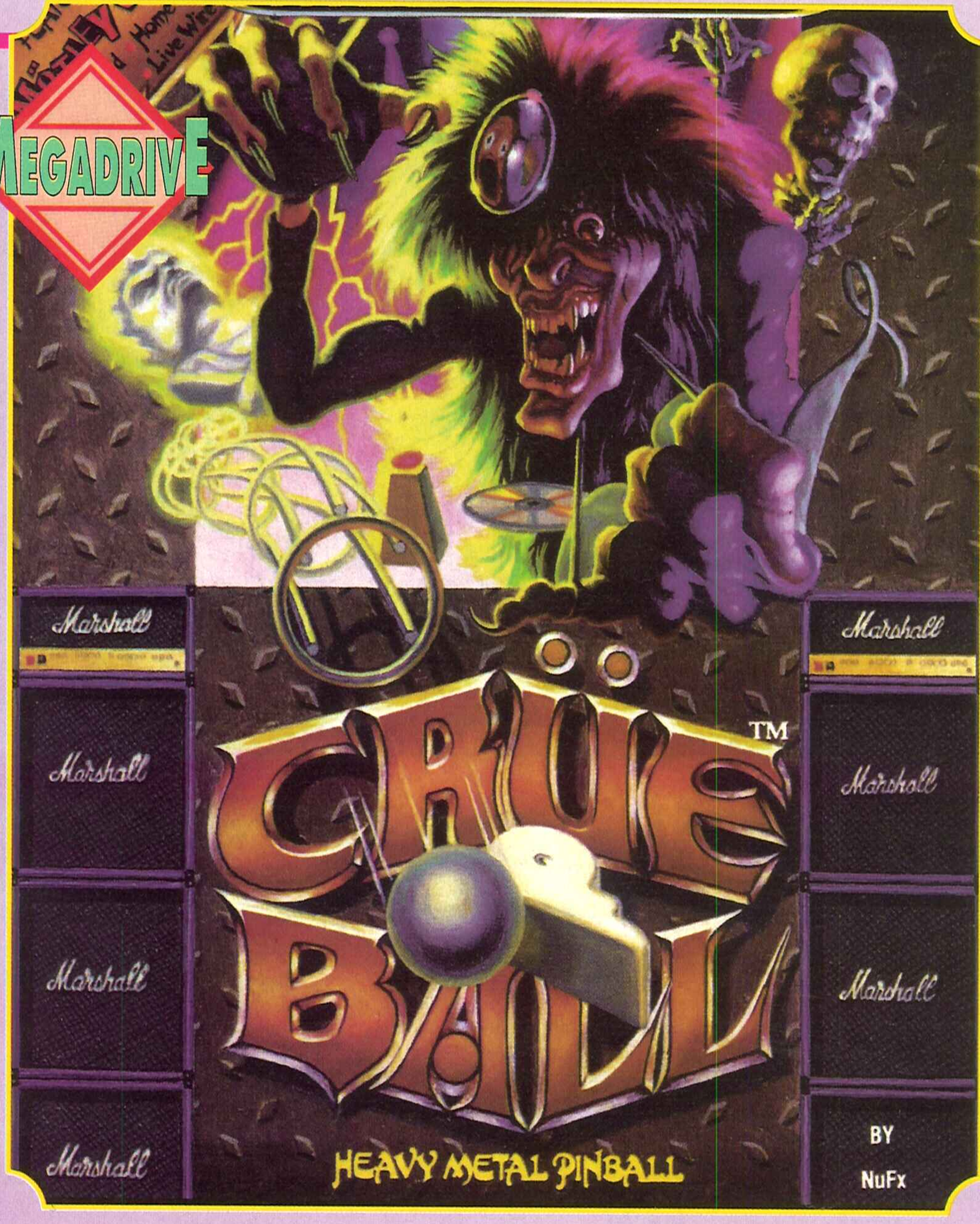
Las tiendas para comprar armas.

La excesiva dificultad.
Lo escasa nitidez de los gráficos.
No hace honor a la saga.

75

MEGADRIVE





Introduce el cartucho en tu Mega Drive y cierra los ojos. Notarás la total sensación de que te encuentras en el interior de una ruidosa sala de máquinas recreativas, donde te estás echando una auténtica partidilla al pinball.

Pero no, amigo. Vuelve a abrir los ojos y verás que estás sentado cómodamente frente a la Mega Drive de tus amores y que estás contemplando uno de los juegos de pinball consolero más alucinante que puedas imaginar.

Porque todo, absolutamente todo lo que envuelve a este sensacional cartucho, está pensado para que sientas no sólo la emoción de una máquina real, sino aún mucho más...

Crüe Ball no se resigna a ser una pantalla por la que se mueve una bola de acá para allá. No. Aprovechando al máximo las posibilidades gráficas y sonoras de tu consola, te meterá de lleno en un trepidante mundo en el que montones de engendros tratarán de complicarte la vida, al tiempo que tú intentas por todos lo medios ir cumpliendo una serie de "misiones" que te permitirán pasar a nuevos y más alucinantes escenarios. A todo esto, notarás cómo a medida que vas avanzando, una música cada vez más estridente inunda tu habitación. Y no, no intentes tocar los controles de tu monitor, tan sólo lograrás subir el volumen si consigues girar la rueda que se encuentra de la parte superior del pinball, demostrando así que eres un auténtico maestro.

Pero tu preocupación por darle marcha a tu partida no va ser la única. Por supuesto. Ante todo deberás tratar de que no se te cuele la bola mientras permaneces atento a los movimientos de los bichejos más variopintos y horribles que se te puedan ocurrir y que no dejarán ni un segundo de incordiarte: desde cerebros ciclópeos a calaveras ambulantes, pasando por pasayos asesinos o esqueletos mal intencionados. Toda una auténtica legión de monstruitos que conseguirán que los ojos se te salgan de las órbitas y te ardan los dedos de tanto martillear los flippers.





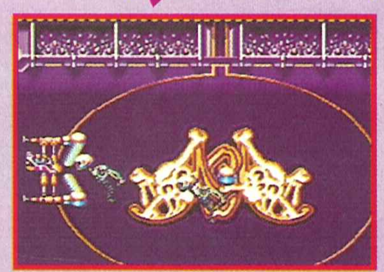








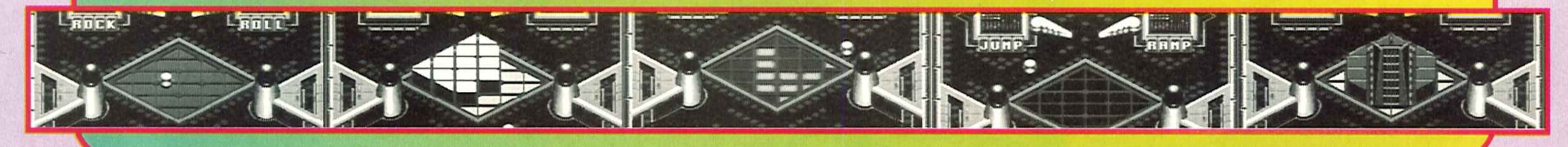

UN PINBALL HEAVY METAL

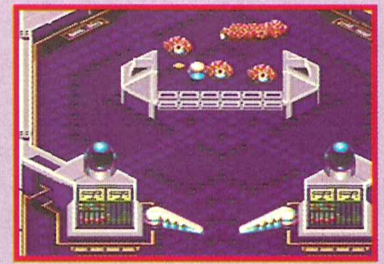





La complicación de ganar bonus

Uno de los elementos que no puede faltar en un buen juego que se precie son las pantallas de bonus. Crüe Ball, por supuesto, las tiene, pero para acceder a ellas deberás superar más de un obstáculo. ¡Vamos, que no te va a resultar nada fácil!
Primero tendrás que derribar las dianas con las palabras "Rock" y "Roll", para después eliminar las piezas que componen un rombo que aparecerá en el centro de la pantalla y luego encender los espacios donde estuvieron esas piezas.Esperamos que no te esté pareciendo demasiado largo porque aun no hemos terminado... Posteriormente aparecerán dos nuevas palabras, "Ramp" y "Jump", que, igualmente, deberás golpear. Por último surgirá una rampa por la habrás de hacer subir a la bola.Ahora... ¡ a destrozar esqueletos, que suman puntos que da gusto!





Pinball Total

Con una banda sonora alucinante, basada en tres grandes éxitos de los Mitley Crüe-Band, este cartucho de Electronic Arts te introducirá de ello en todo el ritmo frenético de los auténticos pinballs. Además, en Crüe ball cuentas con el fundamental aliciente que supone la continua variación de la mesa principal, la cual te dará la total sensación de estar jugando en diferentes y mega divertidos pinballs.

Ritmos heavy, acción contínua, variedad de escenarios... todo se une al tradicional juego de la bolita para convertir este cartucho en uno de los más endiabladamente divertidos de cuantos puedes encontrar para tu Mega Drive.

Patax



LAS PUNTUACIONES



Arcade

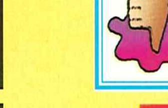
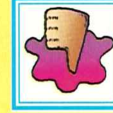
ELECTRONICS ARTS
Nº jugadores: 1 a 4
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 9 niveles.
Dificultad: Igual que si fuera un pinball.


85


La banda sonora, la evolución de las pantalla y que puedan jugar 4.


93



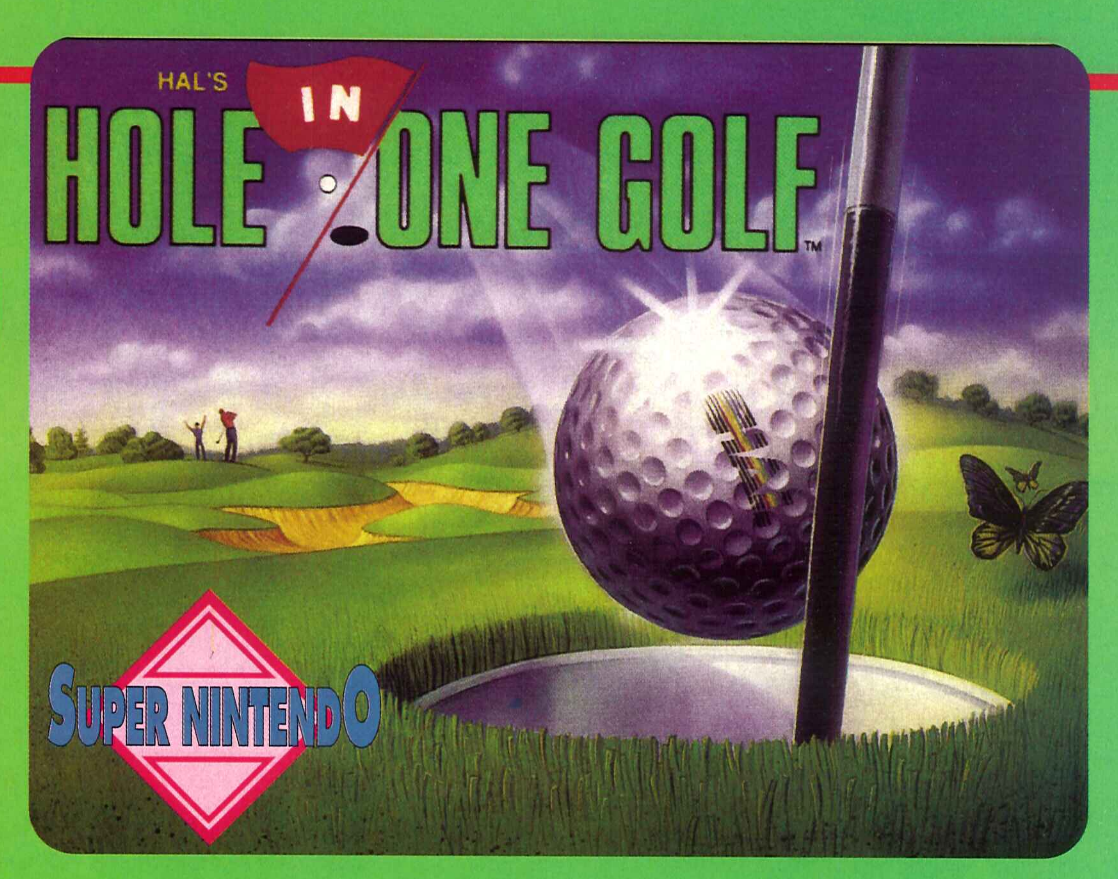


Que no haya passwords o continuaciones.
A veces pierdes de vista alos flippers.

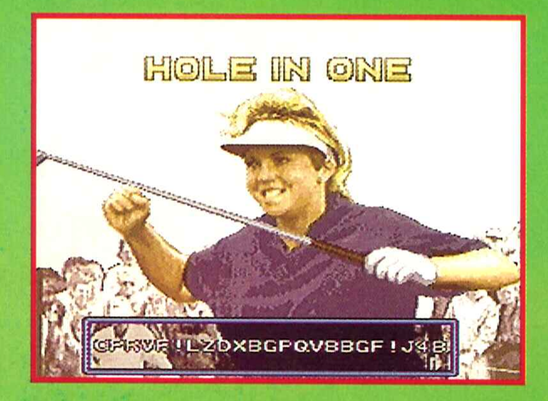
90

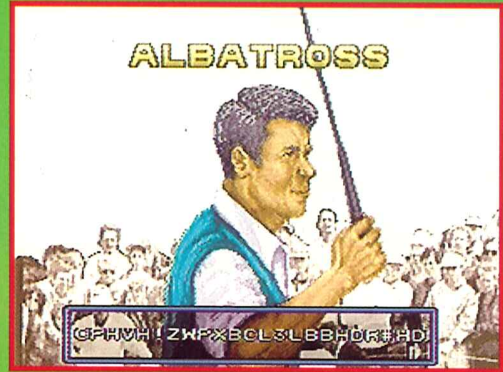
90

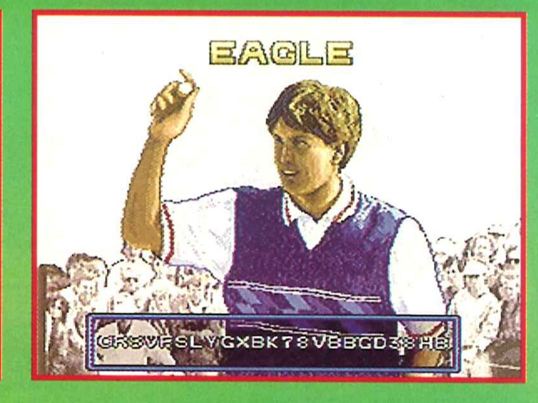
LO MÁS NUEVO

DOS BAJO PAR









Bienvenidos al torneo de golf más prestigioso del mundo. No, no nos estamos refiriendo al Open U.S.A o a la P.G.A, sino al Hal Open Tournament. Famoso donde los haya, este campeonato reune a los mejores golfistas internacionales que compiten para demostrar quién es el rey del Eagle.

Para ello deberán medir sus fuerzas en un campo que dispone de todo tipo de "handicaps" como bunkers de arena, enormes lagos y otros tipos de obstáculos que lo convierten en un terreno sólo apto para profesionales.

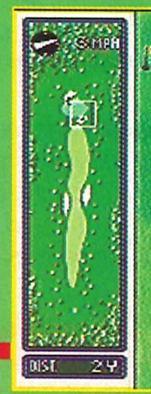
Pero tranquilos porque aquí también hay lugar para los principiantes, si bien éstos tendrán que resignarse a empezar en los niveles de dificultad más bajos para ir subiendo poco a poco hasta conseguir codearse con los magos del swing.

Hay, por tanto, competiciones para todos los gustos y para todas las edades. Con Stroke Play podrán participar de 1 a 4 jugadores, ganando el que mejor puntuación haga en el total de los 18 hoyos. Los amantes de los clásicos se lo pasarán como enanos con Match Play, donde dos golfistas compiten entre sí y cada hoyo tiene una puntuación distinta. También existe un torneo, Tournament, en el cual la victoria se disputa entre 1 ó 4 jugadores que compiten contra 60 oponentes controlados por la consola. Por último, si te gustan los retos imposibles, lo tuyo es Vs Hal, competición en la que te medirás los palos contra el mismísimo cerebro de la bestia.

Como veis, las opciones son muy numerosas e interesantes, y consiguen hacer de Hole in One el juego de golf que tu SN necesita.



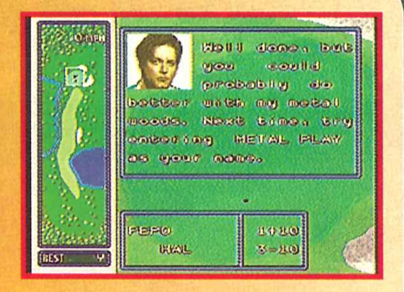






La elección del palo

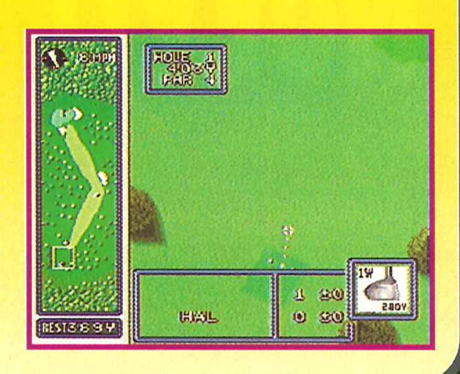
La buena elección del palo o club a usar, es imprescindible para poder dominar los accidentes del terreno. Normalmente es recomendable seguir las indicaciones de nuestro caddie, pero en otras ocasiones deberemos decidir por nosotros mismos. La madera proporciona en cesped una trayectoria larga y fiable, pero es poco recomendable en hierba alta. Para este y otros terrenos difíciles lo mejor es el hierro. En caso de caer en la arena del bunker, el metal o el PW nos sacarán de más de un apuro.





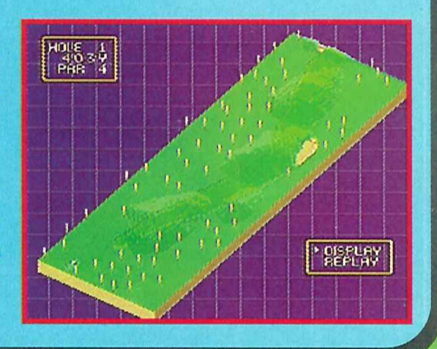
Un competidor de primera

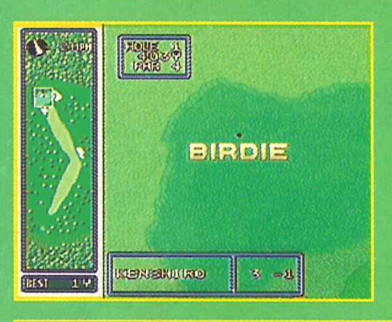
"Vs HAL" es una de las opciones más interesantes del juego. En él pasaréis a una competición profesional contra HAL, la computadora mas "golfa" que ha pisado un campo de golf. En el improbable caso de que la derrotéis, HAL se portará con toda dignidad y os regalará su set de palos, valorados en una burrada de dólares.

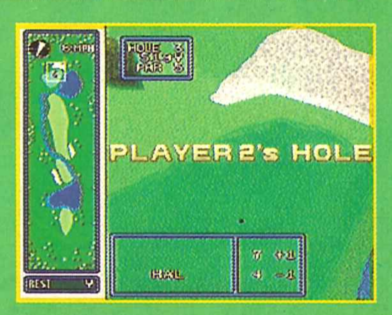


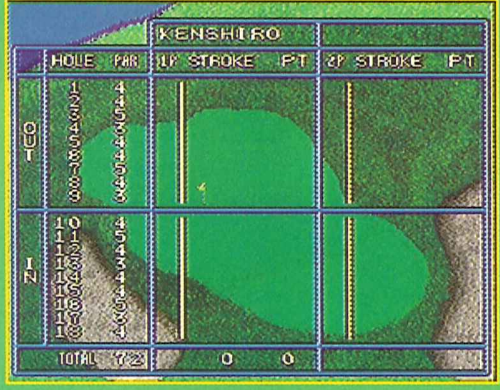
Conociendo el hoyo

Antes de comenzar cada partido es interesante hacer uso del comando Hole, con el cual podréis echar una mirada más detenida al hoyo y descubrir sus características. Seleccionando Zoom, una porción del hoyo de iluminará para que con Slope podáis ver perfectamente la distribución del terreno. Muy útil.



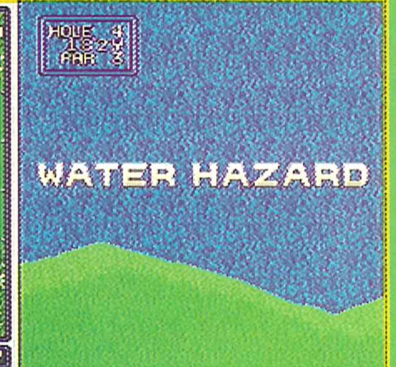












La jugabilidad al poder

Ha llegado un juego de golf que sacrifica golfistas digitalizados, ambientaciones surrealistas, pajaritos cantando y demás chorradas a cambio de resultar divertido y súper jugable. Porque lo "único" que se le pide a un juego es que te invite a estar con él durante horas y Hole in One lo cumple "demasiado bien". Esto no quiere decir que no haya aprovechado la capacidad gráfica de la Super Nintendo. Al contrario: cualquier partido es un festival de zooms, rotaciones y demás virguerias, pero todo ello no deja de ser un bonito envoltorio para un título en el que se encierra toda la jugabilidad del mundo.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

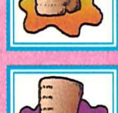

Deportivo

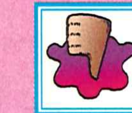
HAL LABORATORY.INC
Nº jugadores: Hasta 4
Dificultad: Con tres niveles para elegir...
Nº Continuaciones: No hay
Nº de fases: Ninguna




83



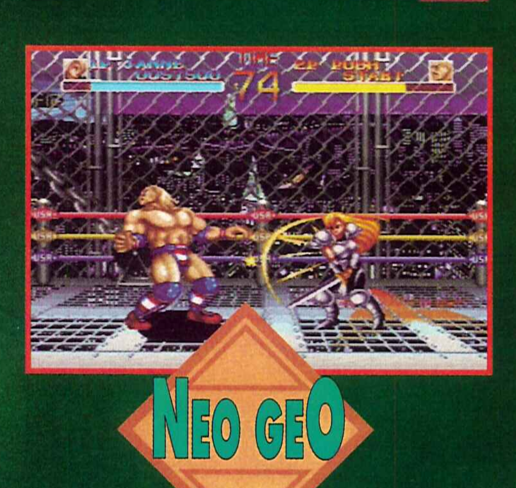


Los zooms.
Los passwords.


Que no te guste el noble deporte del golf, porque, por lo demás...

89

LO MÁS NUEVO

Lucha por el título mundial



NEO GEO







WORLD HEROES

¿Quién es el mejor y más poderoso guerrero de todos los tiempos?. Esta enigmática y casi irresoluble cuestión todavía resuena en la inquieta mente de un popular y prestigioso científico japonés. Por fin, tras años de esfuerzos continuados por hacer realidad su proyecto, nuestro amigo está a punto de iniciar su apasionante viaje a través del tiempo.

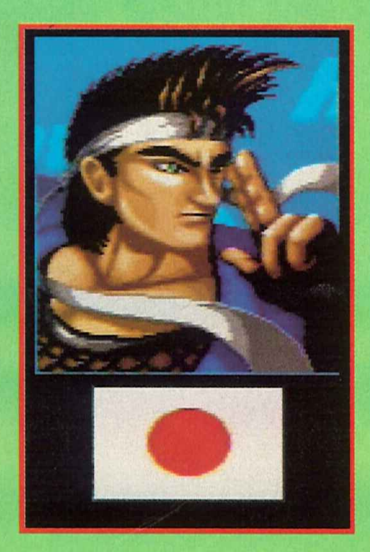
Pero, ¿que tienen en común el viaje temporal y el combate entre los luchadores más fuertes de la historia?. Mucho, amigos, mucho, porque este inteligente individuo está dispuesto a enfrentar a los más forzudos y alucinantes guerreros de todas las épocas y estilos, desde samurais del antiguo Japón hasta wrestlers norteamericanos de nuestros días.

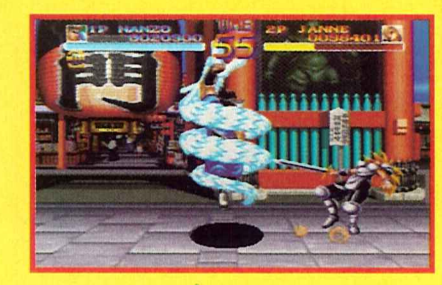
Este es el pretexto que han buscado los programadores de Alpha Densi para conocer al luchador único, absoluto y crear este gigantesco cartucho de 82 megas para uso y disfrute de los fanáticos de los grandes arcades de lucha. ➤

HANZOU

Edad: 25 años.
Nacionalidad: Japonés.
Modo de lucha: ninja warrior.

Hanzou es conocido como uno de los luchadores más poderosos de todo Japón.
Este guerrero hace gala de un control sobre la mente y el cuerpo realmente dignas de elogio y que la ayudan a realizar alucinantes llaves especiales.
Hanzou sólo vive por una causa, ser el más fuerte de todos los tiempos.







Llaves especiales

*•**Rettkou Zan:** Gira de abajo a derecha y pulsa el botón A para que tu luchador lance una poderosa shuriken de fuego.*

*•**Koryu Wave:** Mueve el joystick en estas direcciones, derecha, abajo-izquierda y abajo-derecha mas el botón A. La combinación de estos movimientos dará como resultado la transformación del guerrero en un dragón japonés lanzando un golpe infernal hacia arriba.*



*•**Ninpo Kourin Kazan:** Haz un recorrido con la palanca desde la diagonal abajo- derecha hasta la arriba-izquierda en el sentido de las agujas del reloj, Hanzou se elevará a dos metros del suelo, girará endemoniadamente agitando sus brazos y piernas a los cuatro vientos.*

FUUMA

Edad: 25 años.
Nacionalidad: Japonés.
Modo de lucha: ninja warrior.

Este luchador es el jefe del clan Fuuma, hermano secreto de Hanzou y educado en el mismo modo de lucha por el gran maestro Chan Kla. Sus cualidades son totalmente similares a su hermano al igual que todas sus llaves especiales. El humillamiento y derrota de Hanzou son su único motivo para vencer.







Llaves especiales

*•**Rettpu Zan:** es la respuesta al shuriken flamígero de Hanzou y se realiza de la misma forma. Abajo y derecha más el botón A. La velocidad de este proyectil es modificable.*

*•**Enryu Wave:** aprendida de un famoso y desaparecido dragón, esta llave, espectacular como pocas, restará gran cantidad de energía al enemigo. Mueve la palanca de esta forma derecha, abajo-izquierda y abajo derecha más el botón A.*

*•**Ninpo Furin Kazan:** el famoso remolino de Hanzou tiene réplica en Fuuma bajo este sugerente nombre y se realiza de la misma forma, tan sólo tenéis que mirar la llave correspondiente a su hermano secreto.*

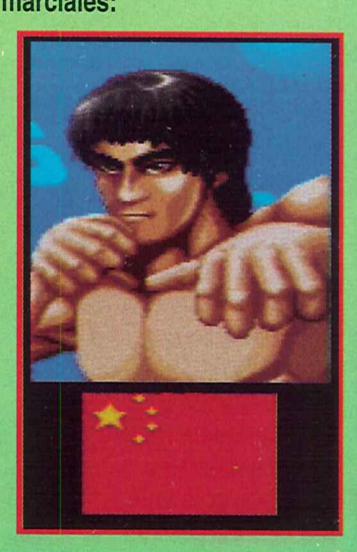




DRAGON

Edad: 26 años.
Nacionalidad: China.
Modo de lucha: artes marciales:

Este luchador es el guerrero más fuerte en los cuatro mil años de la historia de China. La ilusión de Dragon es convertirse en una estrella de cine y no parará hasta conseguirlo. La velocidad de sus puños y la agilidad a la hora de saltar, le convierten en un serio candidato al título.



Llaves especiales

*•**Hyaku Retsu Punch:** la forma de realizar esta suúper llave es muy sencilla. Tan sólo tendrás que pulsar rápida e incansablemente el botón A. Los puños de Dragon se moverán velozmente y sin pausa destrozando a cualquier contrincante que no sepa cubrirse adecuadamente. Esta llave es ideal para la fase de bonus.*

*•**Dragon Kick:** las fuerzas místicas de la china milenaria han dotado a este luchador con la fuerza del dragón Achachá. Pulsa izquierda y luego derecha con B para que Dragon salte transformándose en un idem y soltando un estupenda patada tan espectacular y alucinante como peligrosa.*

JANNE

Edad: 18 años.
Nacionalidad: Francesa.
Modo de lucha: Sword fight

Este tímida francesita es una maestra en el manejo de la espada. Años y años de entrenamiento en una famosa escuela de Lyon han sido suficientes para formar a esta temible guerrera medieval. La fuerza de Janne es bastante limitada por eso está armada con su querida y mortal espada.







Llaves especiales

*•**Ohra Bird:** la espada de esta forzuda muchacha está bañada con la magia de sus antepasados. Cuando la agita moviéndola a la izquierda y a la derecha junto con el botón A, el ave Fénix brota del filo y ataca al adversario.*

*•**Flash Sword:** otra de las propiedades de la espada es lanzar un mandoble mortal a la altura de la cintura del enemigo. Para realizar este bonito movimiento, abajo y arriba con el botón B.*

Una de bonus





Para relajar nuestros músculos y obtener puntos, visitaremos las siempre anheladas rondas de bonu.
En la primera tendremos que modelar una bonita estatua partiendo de un pedrusco de granito malayo, y en la segunda se nos pondrá ante una avalancha de perolas chinas que tendremos que destruir a base de patadas, puñetazos o como se os ocurra... ¡no, hombre, no, a cabezazos no!

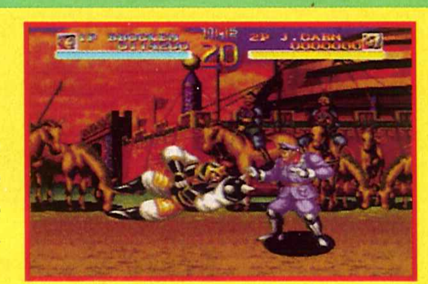
► Siguiendo los pasos del mítico Street Fighter II y añadiendo la novedad del viaje en el tiempo en busca del preciado título histórico-mundial, World Heroes nos propone un duro y genial enfrentamiento entre los ocho luchadores de turno: los ninjas Hanzou y Fuuma, Dragon, la bella Janne, el gigantesco Carn, Muscle Power, Brocken y Rasputin, auténticos expertos en todas las modalidades de lucha conocidas.Todos están dispuestos a cualquier cosa con tal de demostrar a la historia que sólo gana el mejor y el más fuerte.

Para conseguir ésto, "tan sólo" tendrás que derrotar a tus siete oponentes y prepararte para la sorpresa final. Para vencer al adversario y seguir viajando en el tiempo, deberás acabar con la barra de energía del contrario en dos combates, evitando por ►

Llaves especiales

•Muko Hakyoku Do: *Para lanzar un ataque con los hombros, Carn conoce un antiguo truco de caballería: mueve izquierda y luego derecha junto al botón A para descubrir esta táctica.*

•Dinamita mongola: *este truco lo aprendió en una de las muchas batallas que protagonizó junto a su ejército. Para lanzar esta andanada de explosiones mágicas, tan sólo pulsa abajo y arriba junto al botón A. Verás que efecto tan devastador y alucinante tiene.*





JAMES CARN

Edad: 35 años.
Nacionalidad: Mongol.
Modo de lucha: guerrero

Este gigantesco personaje es el jefe del antiguo Imperio Mongol.
Su fuerza, poder y magnificencia son dignos de elogio, pero su velocidad y rápidez dejan bastante que desear. Sus ansias por dominar el mundo resultarán peligrosas para los demás contrincantes.



MUSCLE POWER

Edad: 38 años.
Nacionalidad: U.S.A.
Modo de lucha: Wrestler

Este llamativo y fanfarrón wrestler quiere demostrar al mundo que su sospechosa disciplina es la más indicada para vencer a todo aquél que ose retarle.
Después de una exitosa carrera en el ring, su propósito es proclamarse campeón intemporal del universo. Fanfarroncete el chico, ¿eh?.



Llaves especiales

•Muscle bomb: *esta llave procedente de su cosecha particular, restará una cantidad de nergía considerable al desafortunado que la experimente en su cuerpo. Mueve el joystick a la izquierda y luego a la derecha pulsando el botón A para realizarla.*

•Tornado Breaker: *gira el joystick 360 grados y presiona el botón A. Si lo haces correctamente, muscle Power cogerá al enemigo en volandas y golpeará el suelo mientras te parte el cuello con la rodilla. Desde luego un golpe realmente desagradable y que os dará más de un quebradero de cabeza, ¡je, je!.*





Y seguimos peleando

SNK ha creado para todos los amantes de las peleas World Heroes, un monstruo de 82 megas que incorpora algunas de las características que están encumbrando a títulos como Street Fighter II o Fatal Fury. Ocho adversarios excelentemente recreados -aunque con un tamaño ligeramente pequeño- y dotados de una buena animación -a veces mejorable-, componen un espectáculo del que, sinceramente, esperaba un poquito más.

Pero no os preocupéis, fanáticos de la Neo Geo. Es que yo soy demasiado exigente con esta máquina. En cualquier caso os aseguro que os lo váis a pasar en grande disfrutando con un cartucho que está arrasando en los recreativos de todo el mundo y que hará exactamente lo mismo en vuestra consola.

The Elf

La criatura desconocida



Este es el último enemigo, el que nos espera tras derrotar al séptimo luchador.
Tanto su edad, como su nacionalidad y modo de lucha son desconocidos, lo único que se sabe de él es que su estructura vital le permitirá mutarse en cualquier criatura.
Procura practicar mucho antes de enfrentarte a él o te fundirá vivo.









BROCKEN

Edad: 30 años.
Nacionalidad: Alemana.
Modo de lucha: militar

Este cyborg vestido de general de las despreciables fuerzas de las SS fué creado para matar y el propósito de su creador es, por supuesto, convertirlo en el primer campeón de la historia.



Llaves especiales

•***Misil Mortal:*** *para lanzar una bala de calibre cuatrocientos e incinerar vivos a los contrarios, mueve el joystick de izquierda aderecha junto con A y te quedarás alucinado con este arma de Brocken.*
•***Gran huracán:*** *este súper huracán de ondas alpha que fundirá las bielas de cualquier mendrugo que esté cerca de tí en ese momento. Para realizarlo, abajo, derecha y diagonal abajo derecha con el botón A.*
•***Trueno mágico:*** *tan sólo pulsa A como un auténtico poseso y lograrás que Borcken canalice en su muñeca de androide una corriente de varios trillones de voltios. Y pude que exageremos...*





Llaves especiales

•***Bola de fuego:*** *Moviendo el joystick abajo, abajo-derecha y derecha a la vez que el botón A, una bola de fuego brotará de las manos de Rasputin.*
•***Acelerador de partículas:*** *si quieres ver danzar a este luchador castigando con sus faldas al contrario, pulsa abajo, abajo-izquierda e izquierda con el botón B. Bailando que es gerundio.*

RASPUTIN

Edad: desconocida.
Nacionalidad: Rusa.
Modo de lucha: magia negra

Desde tiempos inmemoriales este mago de misteriosa apariencia, practica en secreto las malas artes de la magia. Ahora con esta serie de batallas espacio-temporales tiene la oportunidad de demostrar la sabiduría que inunda su trastornado cerebro.



supuesto, que la tuya se agote. Si cada luchador gana un combate o la pelea acaba en empate, un segundo, tercer o cuarto enfrentamiento será el encargado de dilucidar la victoria final.

Por supuesto, todos los luchadores poseen golpes de auténtico lujo, maestría y agilidad: puñetazos, patadas, saltos y las famosas por su dificultad a la hora de utilizarlas, llaves especiales. Éstas sacarán a relucir las habilidades más secretas de los intrépidos luchadores: bombas, ondas magnéticas, patadas místicas y todo un arsenal de alucinantes efectos especiales y realmente mortíferos que iréis descubriendo con un poco de práctica.

Death Match mode





En este modo de lucha, el combate entre los dos jugadores transcurrirá en los dominios de un ring. Pero en esta categoría no nos vamos a pelear en rings normales, si no en escenarios con características muy especiales: cuerdas totalmente electrificadas, minas en el suelo, tremendos pinchos en la pared, fuego alrededor del ring e incluso uno en el que perderemos nuestro bonito pelo si caemos derrotados en la confrontación. Curiosos.

LAS PUNTUACIONES

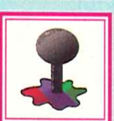

Arcade

ALPHA
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Si peleas mucho, aprenderás.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 9

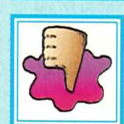

90




90


92


Alucinantes gráficos, poderosos sonidos y toda la jugabilidad de las buenas máquinas.


Algunas animaciones podrían haber sido mejoradas.
Fases de bonus fáciles.


90


¡NUNCA VERÁS UN TERMINATOR TAN CERCA!
T2™
THE ARCADE GAME
MEGA DRIVE
THE #1 ARCADE SMASH!
T2
THE ARCADE GAME
MENACER
ARENA
ENTERTAINMENT
16-BIT CARTRIDGE
EL MAYOR ÉXITO EN LAS SALAS RECREATIVAS AHORA EN
SEGA MEGADRIVE
Terminator, T2 Endoskeleton and Depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V. and used by Arena Entertainment under authorisation.
Sublicensed by Midway Manufacturing Company. The Arcade Game is a trademark of LJN. Ltd ©1992, LJN Ltd. All rights reserved

GAME BOY



CONTRA EL IMPERIO DE LA MAQUINA

XENON II

De armas tomar

A lo largo, ancho y alto de este mundo, encontrarás tiendas en las que podrás mejorar el armamento de tu nave. Siempre y cuando hayas ahorrado el dinero suficiente, claro. Aquí tienes algunas cosillas interesantes que podrás comprar:

Doble lateral: *podrás dispara por los costados de tu nave.*

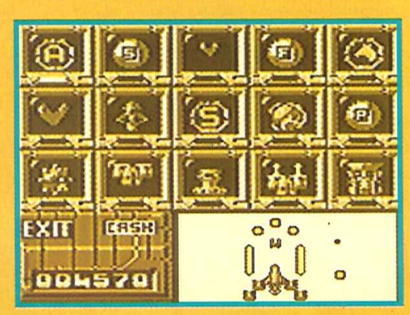
Disparo trasero: *con él te cubrirás la retaguardia.*

Cañón: *Lanzarás potentes bombas acompañando tu disparo normal.*

Láser: *un potente láser arrasará todo lo que se ponga a su alcance.*

Disparo doble: *Dos mejor que uno...*

Aparte de estas cosillas podrás conseguir contenedores de energía, disparo automático, mayor velocidad de movimientos, consejos...









Lo reducido de su tamaño no ha acomplejado a Xenon II y ha tratado -con éxito-, de recoger las virtudes de los grandes del género.





Poco se puede decir del Xenon que no sepan ya los que hayan disfrutado de este genial matamarcianos en sus versiones de Atari y Amiga. El programa que lanzó a la fama a Los Bitmap Brothers ha aterrizado ahora en Game Boy con pocas diferencias con la primera versión y cargado con todo el buen hacer que caracterizó a su antecesora. El estupendo scroll vertical te hará viajar por un mundo de pesadilla plagado de enemigos de todos los tamaños, formas y colores (perdón, es de Game Boy) que harán lo imposible para detener tu avance. Las paredes del tunel que delimitan la pantalla cobrarán vida a tu paso asediándote con disparos varios y criaturas poco amistosas. Misiles dirigidos no te dejarán en paz hasta que los elimines, monstruos galácticos cerrarán el paso hasta que te encuentres más estrecho que en el metro en hora punta. En fin, un juego "tranquilito", donde pondrás a prueba tus nervios de acero.

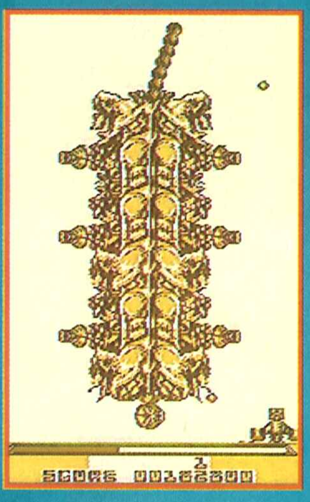
La cosa parece dificililla, ¿verdad? Pues más complicada lo sería si no fuera por la inestimable ayuda de un feísimo alienígena que hará acto de presencia en tu monitor y te ofrecerá la oportunidad de mejorar ostensiblemente tu poder ofensivo con la adquisición de un armamento súper moderno. ¿Las pelas?, no te preocupes, para remodelar la nave sólo tienes que recoger las monedas que te darán "amablemente" los bichejos que desintegres.

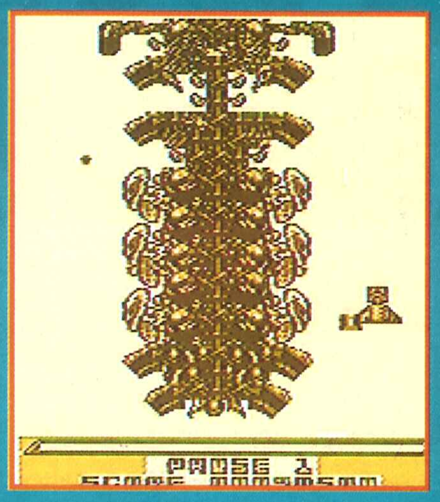
Diviértete a lo grande con este pequeño gran juego, sólo tienes que sumergirte en el espacio profundo y liarte a machacar marcianos con todo el poder del que sea capaz tu Game Boy.











Elige la dificultad

SELECT DIFFICULTY
➔ EASY
MEDIUM
HARD

Cuando vayas a comenzar el juego aparecerá una pantalla en la que podrás seleccionar la dificultad que más convenga a tus habilidades. En lo único que se diferencian un nivel de otro es en el número de vidas con que comenzarás la aventura y en la cantidad de energía que te restarán los disparos enemigos.

Sobran las palabras

Ya puedes disfrutar en tu Game Boy de uno de los matamarcianos de scroll vertical más alabado en los ordenadores jugables de los últimos tiempos.

Plagado de acción, con un sonido fenomenal, unos gráficos nítidos y una jugabilidad fuera de toda duda, este juego se hará imprescindible para todo aquel que disfrute con los clásicos juegos de disparar sin tregua -es decir, el 99´9% de los consolegas).

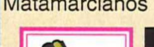
Los cinco estupendos niveles, los nueve enormes enemigos "fin de fase" y las muchas sorpresas que te aguardan te demostrarán la gran clase que rebosa este cartucho por todos sus circuitos.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Matamarcianos

MINDSCAPE
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: Depende del nivel que elijas.



86

88

90



El sonido, la jugabilidad , poder jugar dos, que puedas retroceder...



No tener fondos para comprar un cañon laser de antimateria. Que no haya continuaciones



CONTRA LA TIRANÍA DE BELSER



Hace mucho, mucho tiempo, el tranquilo mundo de Darius fue invadido por una raza de asesinos galácticos dirigidos por el bárbaro Belser.

Los darusitas, un pueblo pacífico que no estaba preparado para detener una invasión a tal escala, pronto sucumbió ante las poderosas máquinas de Belser. Sin embargo, un grupo de valientes darusitas logró escapar y huyó hacia los sectores libres de la galaxia.

Con el tiempo, la pequeña colonia de rebeldes fue creciendo y prosperando hasta llegar a colonizar varios planetas. En uno de ellos llamado Orga, se instauró el cuartel general de la Federación Galáctica, que unía a todos los mundos pacíficos de la galaxia. Pero la paz se encuentra en peligro; el malvado Belser ha decidido destruir a quienes hace años escaparon de su poder, y ha puesto en funcionamiento su enorme maquinaria de guerra.

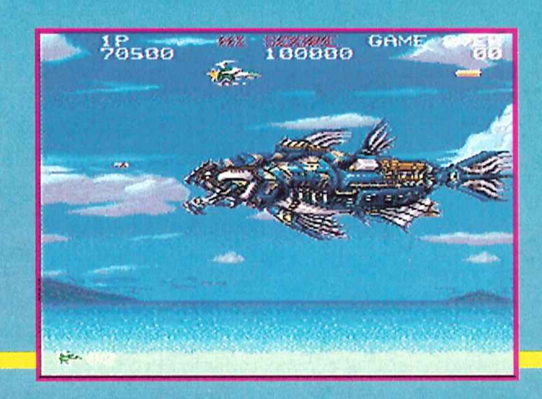
La Federación ha sido advertida del peligro que corre, por lo que está poniendo a punto unas poderosas naves capaces de resistir la larga batalla que les aguarda. Uno de estos cazas espaciales, verdaderos milagros de la técnica, está ya preparado para que tú te pongas a sus mandos y colabores en la lucha por la paz.

Tu objetivo consistirá en llegar a Darius y destruir Alloylantern, una enorme fortaleza de la que emerge la fuerza de Belser. Pero la aventura resultará bastante más difícil de lo que parece, pues para llegar hasta allí deberás enfrentarte con diferentes peligros situados en los planetas que has de atravesar. En cada uno de ellos, deberás vértelas con los más extraños y peligrosos enemigos, desde pequeños peces metálicos a enormes naves dirigidas por los jefes del ejército invasor.

Será una aventura apasionante, una dura batalla en busca de la libertad, que sólo podrás ganar si eres hábil de reflejos y rápido de ideas. No te defraudará. Cuenta con ello.







Un matamarcianos a lo grande

La palabra que con mayor perfección podría definir a Darius Twin es espectacularidad. Todo el cartucho se convierte en un espéctaculo visual impresionante, desde el más pequeño de sus pixeles hasta el último de los enemigos que hay que tratar de aniquilar.

El tamaño de los enemigos, la originalidad de los gráficos, la suavidad del scroll, la nitidez de la imagen, el ritmo rápido y trepidante... es decir, todos sus elementos se combinan para componer un juego digno de todos los elogios. Colorista, plástico, adictivo y jugable a tope, tiene todas las virtudes necesarias para convertirse en uno de tus juegos preferidos.

Teniente Ripley

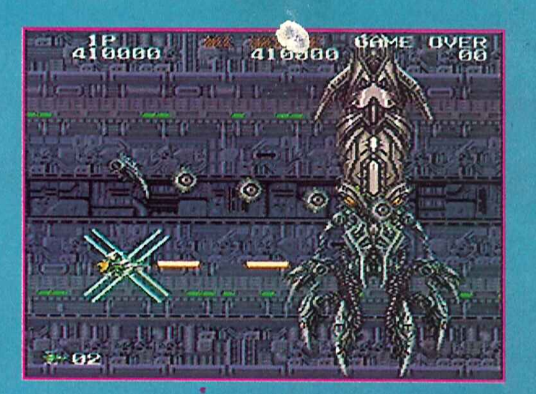














Con el Darius Twin te convertirás en un auténtico guerrero del espacio, luchando contra el ejército de Belser.





Enormes monstruos de las profundidaes oceánicas te asediarán a lo largo de tu viaje hacia Darius. Si su tamaño te sorprende, espera a ver sus rápidos y terroríficos ataques.



Los coloristas y precisos gráficos del Darius Twin harán que te sumerjas en una emocionate odisea espacial que conseguirá que pases horas y horas pegado a los mandos de tu poderosa nave.

LAS PUNTUACIONES


Matamarcianos

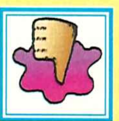
TAITO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La puedes seleccionar.
Nº Continuac: Máximo 8 naves
Nº de fases: 7 planetas, 16 rutas


92


90


95


La jugabilidad, el ritmo alucinante, que pueden jugar dos a la vez y muchas más cosas.

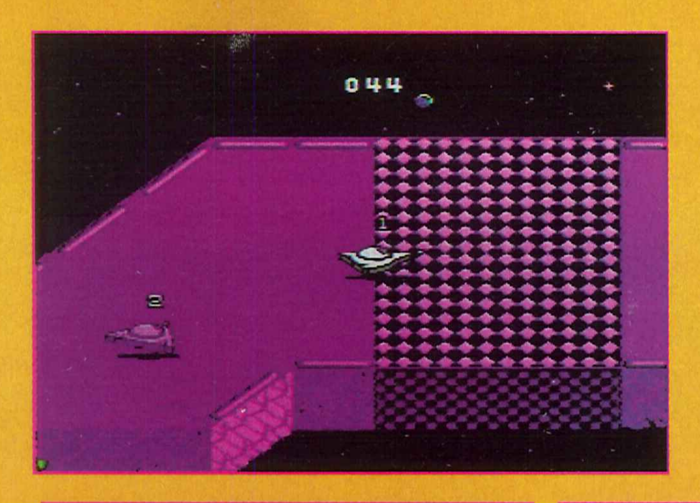

¡Ah!, ¿es que este juego tiene algo malo? Pues ni siquiera lo he notado.

92



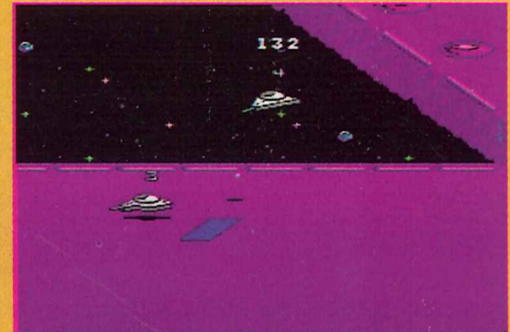
CARRERAS INTERPLANETARIAS









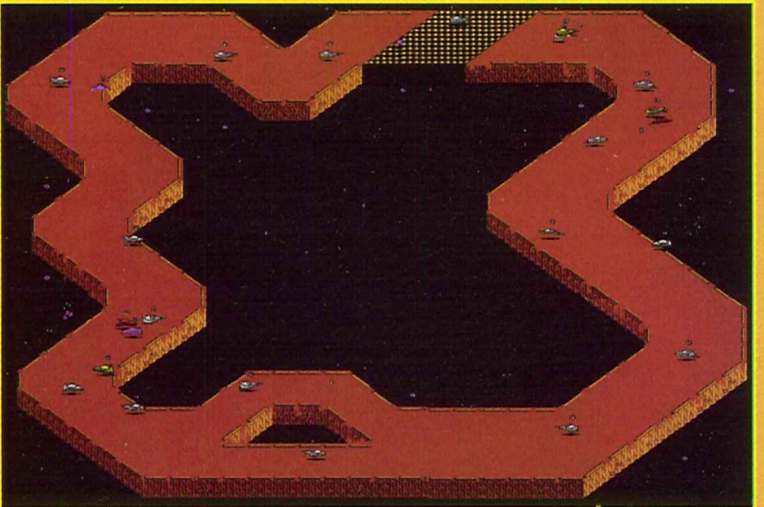


Galaxy 5000 es un trepidante juego, con el cual podrás recorrer con tu vehículo las carreteras espaciales del siglo 51. En solitario o en la compañía de un amigo, podrás conseguir marcas con las que jamás hubieras soñado.





Si consigues que tu coche tenga pocos desperfectos y salidas de carretera en las sucesivas etapas, podrás obtener dinero para repararlo y conseguir un vehículo todavía más rápido que el anterior.



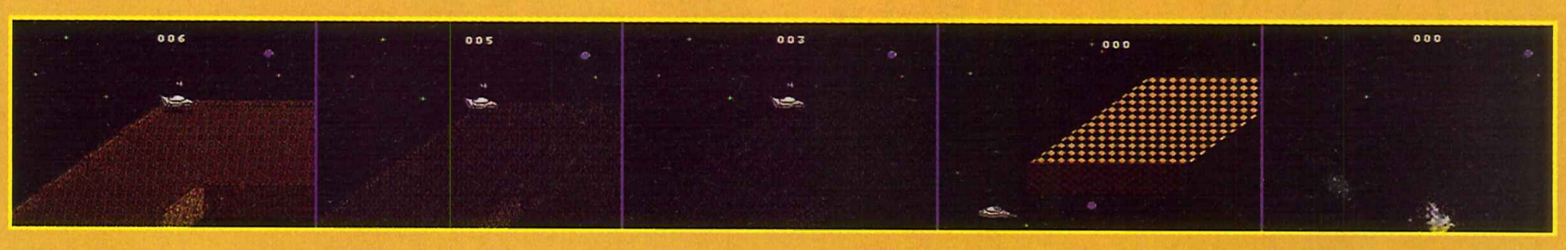
Corre el año 6.025, y nunca mejor dicho lo de corre. En esta época, los amantes de la aventura disputan Rallies al estilo de los actuales. Pero no son carreras cortitas como el París-Ciudad El Cabo, ahora los recorridos se hacen un pelín más largos, con trayectos que van desde Mercurio hasta Plutón, pasando por todo el Sistema Solar y parte del extranjero.

Para probar la emoción que produce disputar el galardón más preciado del siglo 61, sólo tienes que conectar el cartucho y te encontrarás en un bólido espacial capaz de enfrentarse a los mejores pilotos del futuro. No creas que te va a ser fácil llegar a la meta; recorrer las pistas más endiabladas del futuro puede resultar más que peligroso.

Vete calentando motores y aterriza con tranquilidad en el primer planeta. Lo duro vendrá después, cuando tengas que superar los cuatro circuitos situados en Mercurio sorteando todo tipo de obstáculos. Y no olvides prestar atención a tus rivales en la carrera, porque harán todo lo que esté en sus manos (y en sus lásers) para detenerte.

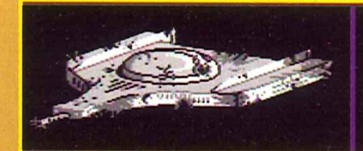
Al final de cada tramo recibirás premios en metálico con los que podrás reparar los desperfectos de tu nave. Si eres lo bastante bueno y ahorrativo, lograrás los futudólares suficientes para hacerte con un vehículo más potente y mejor armado.

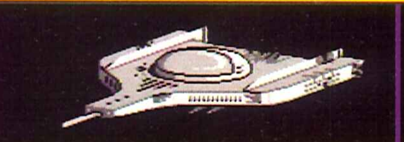
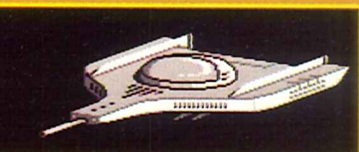
Y si tienes un amigo amante de la velocidad, no dudes en llamarle; podréis batir récords que aún no se han imaginado.









Sin mucho que ofrecer

Este cartucho de Activision falla en algunos puntos que pueden calificarse como básicos en un vídeojuego de calidad, principalmente los que están relacionados con la pobreza de escenarios y de colorido, y con la simpleza de los gráficos. Sin embargo, no todo es malo en este juego, y también pueden destacarse algunos factores positivos como pueden ser la posibilidad de que participen dos jugadores a la vez, o el interesante y bien logrado scroll multidireccional, que da nuevos alicientes al juego. De este modo, combinando pros y contras, encontramos un título entretenido, sin más,

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

ACTIVISIÓN
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La justa. Se puede llegar lejos.
Nº Continuaciones: Gánalas
Nº de fases: Los planetas

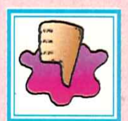
 75

 78

 80



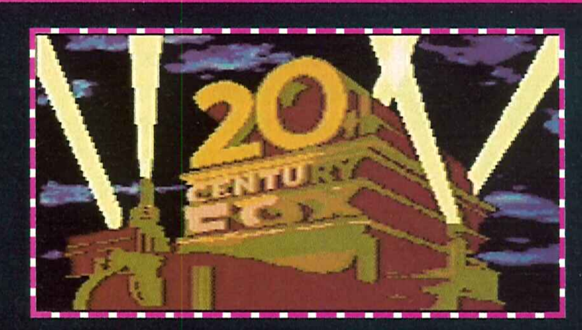
El scroll multidireccional y que puedan participar dos jugadores a la vez.



Un poco pobre de decorados y bastante simple en los gráficos.

78









Aunque se trate de un juego bastante "corriente", en Predator 2 podrás encontrar el buen entretenimiento que supone emular al mismísimo Arnold Schwarzenneger.



SALVAR A LA HUMANIDAD












Desde los primeros tiempos del software de entretenimiento, una de las mayores fuentes de títulos han sido siempre los grandes éxitos cinematográficos. Hace ya unos años, apareció en la gran pantalla del cine una película cuyo título era "Depredador" (en inglés Predator), y el papel protagonista era interpretado por el fornido Arnold Schwarzenneger. Su enorme acogida por el gran público hizo que la versión para consolas y ordenadores no se hiciera esperar, resultando un juego de gran calidad.
Dado el éxito obtenido, no tardó en aparecer la secuela de este film, "Depredador 2", gracias al cual podemos hoy disfrutar en nuestra Master System de "Predator 2", un juego que se encarga de llevar toda la emoción de la película a nuestras consolas favoritas. En este cartucho, te corresponderá el papel de protagonista, por lo cual deberás luchar contra dos elementos muy diferentes: la droga y Predator, un extraterrestre que ha encontrado en la Tierra el mejor lugar para saciar su apetito, acabando con todo ser humano que se le ponga por delante.

A lo largo de tu recorrido encontrarás un buen número de traficantes de drogas, a los que deberás eliminar para que no se interpongan en tu camino. Para ello, dispones de un considerable armamento con el que poder derribarles.
En cuanto al terrible ser extraterrestre, podrás saber cuándo se acerca, ya que aparecerán de vez en cuando en tu pantalla unas señales que delatarán que Predator está siguiendo tus pasos. Es entonces cuando más deberás agudizar la astucia, para no dejarte atrapar por las temibles ráfagas de láser con que te atacará.
Para que tengas alguna posibilidad de salvación, toparás en tu camino con una serie de objetos que te concederá algún tipo de valiosa "ayudita", entre los que se encuentran diferentes armas que podrás llevar contigo hasta que se acaben las existencias. Además, como complemento a tu misión, deberás rescatar un determinado número de rehenes al final de cada nivel.
Si el argumento no te ha asustado, te entusiasman los disparos y te sientes capacitado para llevar la misión adelante, no cabe duda que Predator tendrá que empezar a preocuparse por tu presencia. ¿A qué esperas para acabar con él?





Ni fu ni fa

Para los "entendidillos" en la materia, hay que decir que Predator 2 es un juego al estilo del archi-conocido Commando, pero con scroll horizontal en vez de vertical. Es decir, originalidad, poca.
Dotado de unos gráficos bastante normales y un sonido que no resalta en absoluto, el resultado es un cartucho que difícilmente se encontrará entre los títulos favoritos de ningú consolega clase A.
Se trata de un vídeo juego más, ni bueno, ni malo, al que sólo podrán aficionarse los amantes del fuego a discrección.

Patax



LAS PUNTUACIONES

Acción

ARENA ENTERTAINMENT
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Las suficientes.
Dificultad: Es ideal para los novatos.


75

73

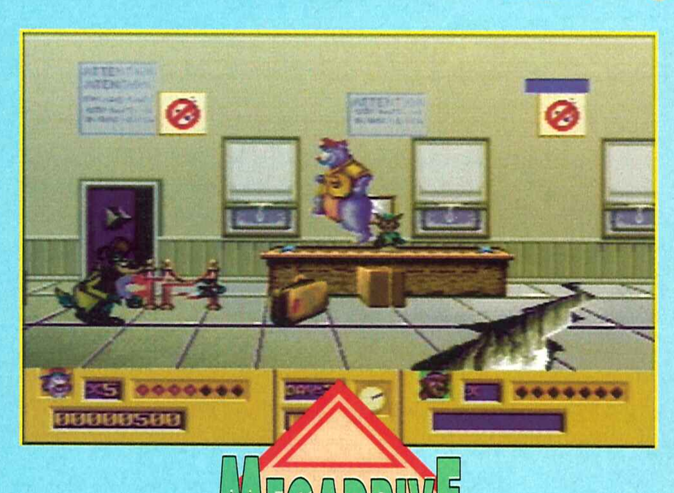
74


La jugabilidad, que atraerá a los amantes de este tipo de juegos.


No incorpora nada nuevo al mundo de la diversión.

74

EL CONTRATO DEL SIGLO



MEGADRIVE





TALESPIN

La compañia aérea de Baloo no iba precisamente viento en popa. No había recibido la visita de un sólo cliente en varios meses, y de seguir así las cosas tendría que cerrar como deseaba el malvado y corrupto Shere Khan, amo y señor del resto de las líneas aéreas de Patolandia. Su objetivo era hacerse dueño del negocio montado por Baloo y Becky, y así monopolizar totalmente el mercado. La posible salvación llegó cuando leyeron en el periódico la noticia de que el alcalde ponía en concurso un contrato de por vida, para hacerse con la exclusiva de las líneas aéreas de la ciudad. El contrato correspondería a quien recogiera diez cargamentos situados en distintos lugares del mundo en el menor tiempo posible. La línea aérea de Shere Khan fue la primera en hacer el recorrido, y lo acabó con éxito en tán sólo siete diías. Esta es la marca a batir por Baloo y Kit, a bordo de su viejo hidroavión.

Pero la cuestión no va a resultar tan sencilla. Khan, dejando bien claro que es un súper villano de los de antes de la guerra, ha contratado los servicios de Don Kamage y sus piratas del aire, para hacer la pascua a los dos osos. Así, tendrán que luchar desde tierra, mar y aire contra todo tipo de peligros, como las fieras de la selva o unos crustáceos con mucho mal genio, armados tan sólo con una "destructiva" raqueta de ping pong. Finalmente, si logran concluir con éxito el viaje, habrán de enfrentarse en el aereopuerto a los secuaces de Don en una lucha sin cuartel.

Con su destreza, habilidad y la potencia de su salto, se enfrentan a la aventura más atractiva y "osada" de cuantas han vivido. El futuro de la compañía dependerá de ellos.

En los tejados de la ciudad, nuestros amigos tendrán que usar algo más que la potencia de su salto. Una vez más, el adecuado uso de sus instrumentos es la llave para poder conseguir el exito.



En la fase de la selva, Baloo se encontrará con individuos tan poco amistosos como monos rabiosos por atraparle y cangrejos obsesionados con cogerle entre sus pinzas.

Quizás para los más pequeños...

En el catálogo de cualquier consola , hay siempre algún título que no alcanza el listón medio de calidad que se le exige a un juego hoy en día. Esto es lo que le sucede a esta adaptación de la famosa serie de televisión de Disney.

Sus gráficos, -aunque llenos de color-, tienen un movimiento lamentable, y el juego, en general, puede resultar cualquier cosa, menos original. Juegos basados simplemente en saltar de plataforma en plataforma, los hay a cientos, y éste no aporta ninguna novedad. Tán sólo puede salvarse la fase del avión, pero la dificultad de manejarlo y lo repetitivo de su desarrollo, terminan de "dar la puntilla" al conjunto del juego. Difícil que agrade a quienes gustan de encontrar nuevas emociones.

Némesis



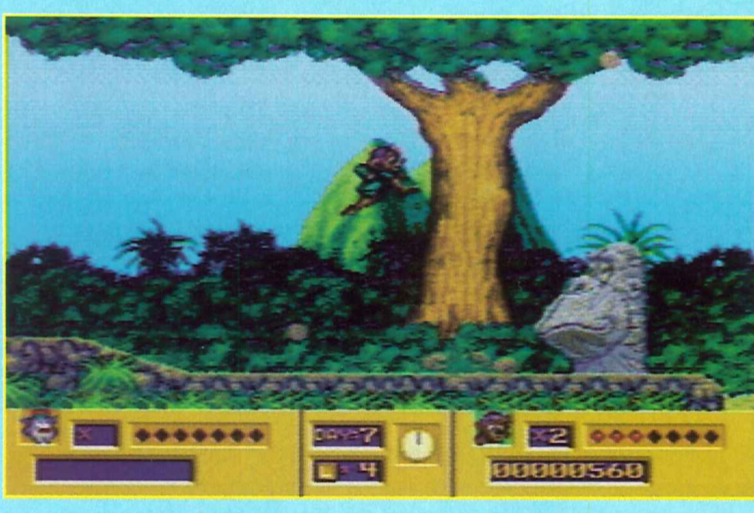






Baloo, simpático el oso de la Disney, se enfrenta al malvado Don Kamage en una aventura que defrauda un poco por su falta de originalidad.





La gigantesca cabeza de mono que preside la entrada a las cuevas subterráneas, esconde más de una sorpresa. Si no nos creéis, probad a quedaros quietos delante...

LAS PUNTUACIONES

SEGA
Nº jugadores: 1 y 2
Nº Continuaciones: Hasta 9
Nº de fases: 8
Dificultad: Bastante más sencillo de lo que debiera.

Plataformas

70

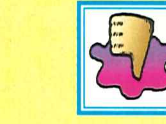


72



67

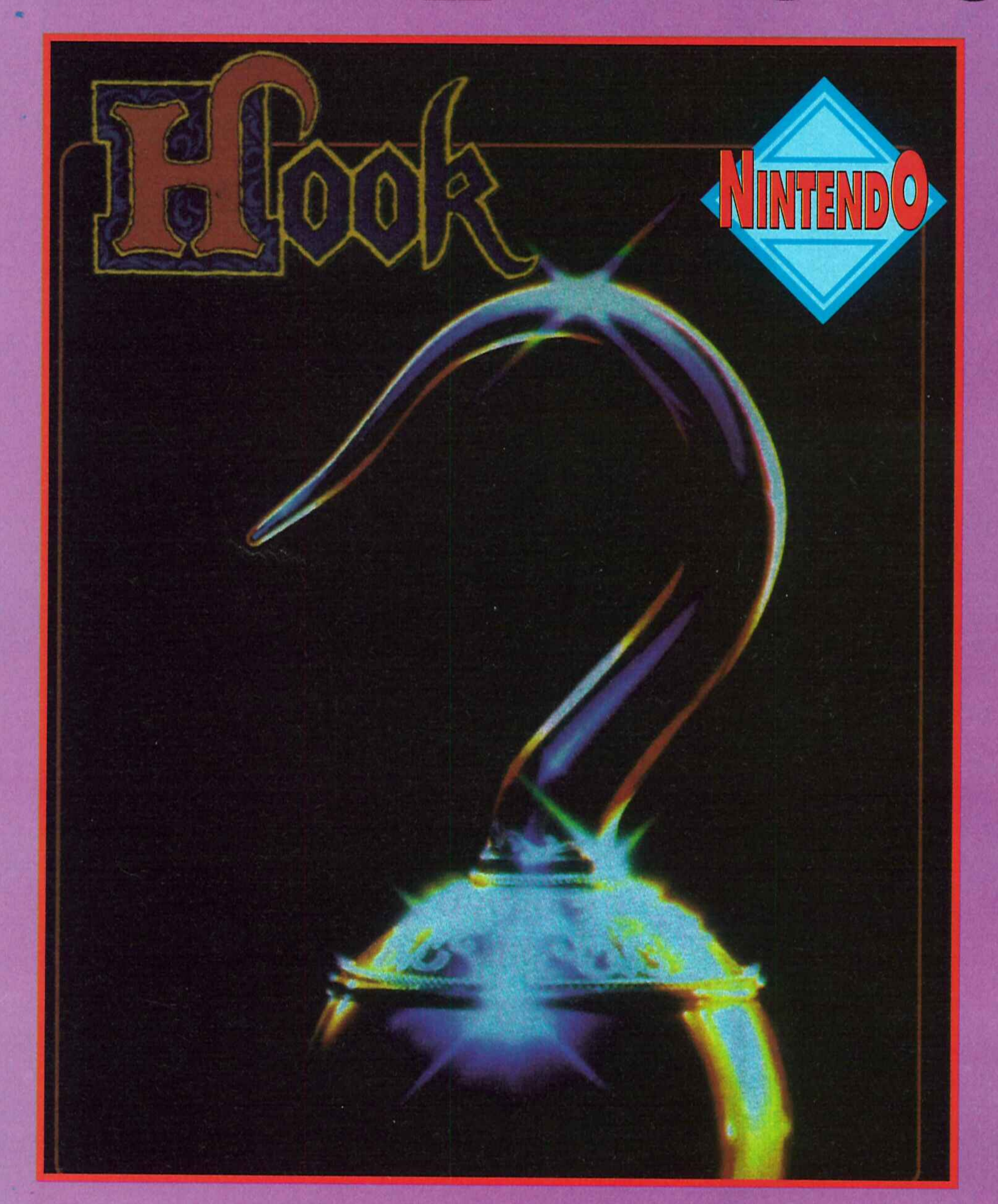
Ideal para los más pequeños de la casa.



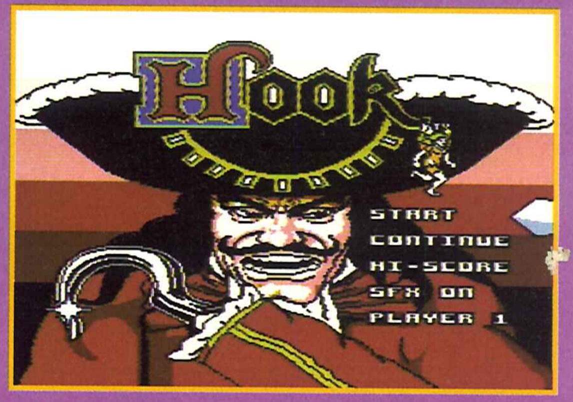
El resto de la familia tendra que dedicarse a otra cosa.

69

EL REGRESO A NUNCA JAMÁS









Peter no entiende lo que ha ocurrido. Sólo sabe que sus hijos han sido secuestrados por un pirata y una minúscula hada le ha pedido que vuele con ella hacia las estrellas para rescatarlos. Peter no puede comprender lo que está pasando porque no recuerda su pasado. Y es que el Peter de hoy, -un afamado abogado-, en realidad no es otro que el único y genial Peter Pan, quien, tiempo atrás, decidió que abandonar la Tierra de Nunca Jamás y venirse a vivir al mundo real.

Él se ha olvidado por completo de aquel mundo de fantasía y de todos sus habitantes, pero ellos no se han olvidado de él... El más terrible de sus enemigos, el Capitán Garfio, lleva años maquinando un plan contra Peter Pan y, por fin, ha secuestrado a sus hijos para atraele de nuevo a Nunca Jamás.

Pero ¿qué puede hacer un Peter Pan viejo, gordo y sin ilusiones contra todo un Capitán garfio?. Sin duda, va a necesitar mucha ayuda y tú, en compañía de la bella hada Campanilla, seréis los encargados de prestársela. Juntos, recorreréis los parajes más exóticos y los más tétricos de Nunca Jamás. Os enfrentaréis a piratas, fantasmas, zombies e incluso a Los Niños Perdidos, antiguos compañeros de Peter ahora a las órdenes del terrible Garfio.

Y más vale que te vayas poniendo en forma, porque para conseguir tu objetivo tendrás que nadar, volar, encontrar tesoros enterrados, derrotar a Rufio arrancándole los botones de la camisa, y, por último, desembarazarte del Capitán Garfio en persona.

Sí, lo sabemos, hacer que Peter Pan vuelva a ser el de siempre va a resultar difícil. Pero recuerda siempre que la ilusión lo puede todo.



Viajes al fondo del mar, perlas, medusas, tesoros sumergidos... Un apasionante mundo de imaginación creado para hacer que este nuevo juego forme parte de vuestros sueños más maravillosos.



No tengas ningún tipo de temores, nuestro amigo Peter Pan es capaz de volar, nadar, y bucear sin sufrir el más mínimo daño. Recuerda que el hada Campanita acude siempre en su auxilio.

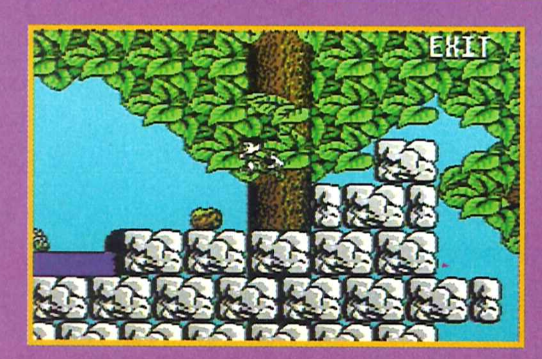
El peso de un nombre

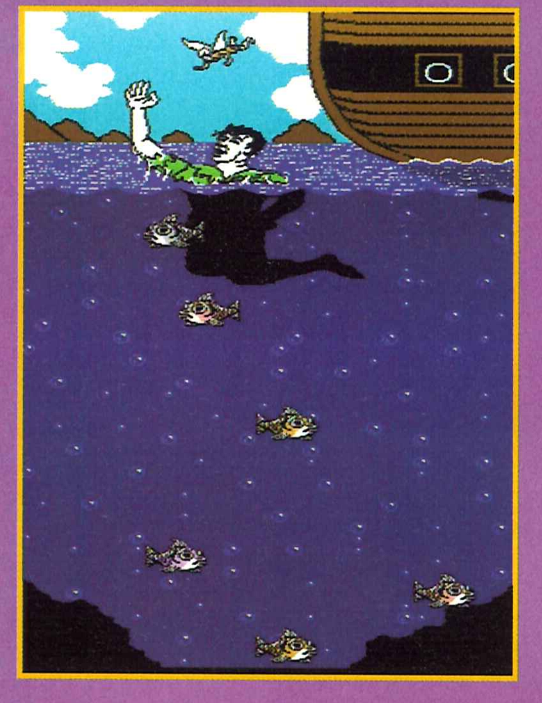
Este Hook me ha decepcionado un poco. No es que el juego sea malo o aburrido, -en absoluto-, pero tiene el problema de que su título es tan "importante', que hace que te imagines una aventura tan brillante y tierna como el mismísimo Peter Pan.

Y no voy a negar que el desarrollo de este juego es ágil, el scroll suave y las fases variadas, -mención especial para el complejo mapeado que te obliga a saber en todo momento dónde estás-, pero lo que está claro es que a este Hook le falta ese carisma tan especial que transmite su protagonista.

Divertirte te vas a divertir bastante, pero no esperes un maravilloso cuento de hadas, porque te decepcionarás un poco.

Teniente Ripley







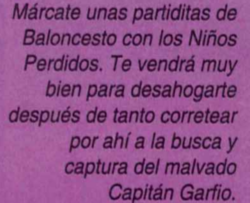






HOBBYTRUCO: En tus correrías a lo largo y ancho de Nunca Jamás es posible que encuentres la salida antes de haber completado el nivel. Procura no olvidar dónde encontrarla.



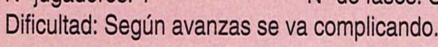


Márcate unas partiditas de Baloncesto con los Niños Perdidos. Te vendrá muy bien para desahogarte después de tanto corretear por ahí a la busca y captura del malvado Capitán Garfio.

LAS PUNTUACIONES

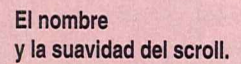


Aventura



OCEAN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3.
Nº de fases: Suficientes.
Dificultad: Según avanzas se va complicando.

  78

  **El nombre y la suavidad del scroll.**

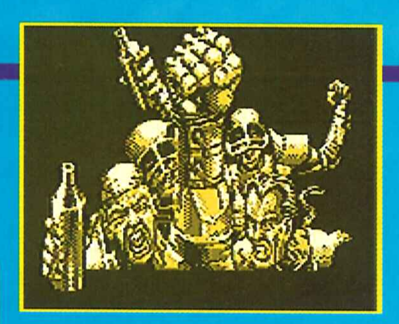
  75

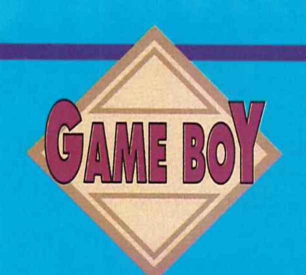
 **Lo tieso que anda Peter, y que los gráficos son un poco sosos.**

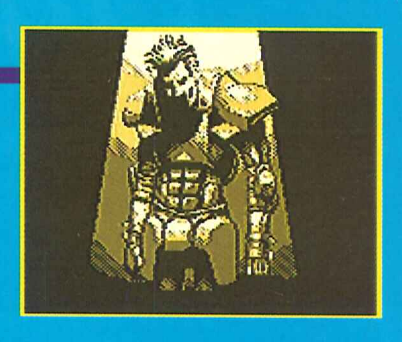
 80

 78

LO MÁS NUEVO





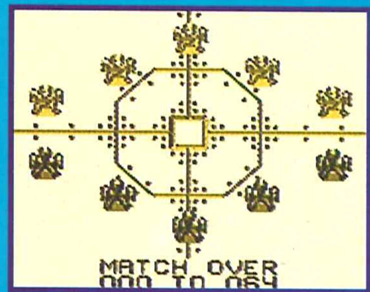




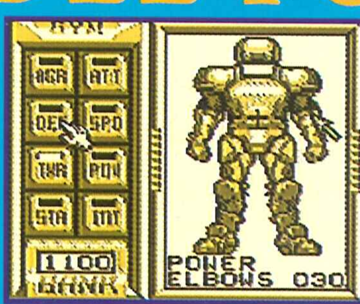
¿Habéis oido hablar del fairplay? Se trata de una palabra anglosajona que se podría traducir por juego limpio (aunque posiblemente ya lo sabíais). Si bien en estos tiempos que corren esto está de moda, es muy posible que en el deporte del año 2100 no ocurra lo mismo. Entonces, existirá una modalidad deportiva que arrasará con todo y que contará con un elevado número de entusiastas. Su nombre será Speedball, y consistirá en una combinación brutal de rugby, hockey y fútbol, donde la violencia será la nota predominante del juego.

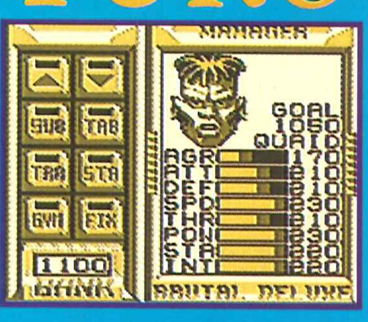
Este cartucho se basa precisamente en este futurista deporte, en el que representaremos el papel de propietario, entrenador e incluso jugador del "Brutal Deluxe", uno de los equipos más populares de la galaxia. Tendremos la posibilidad de vender y comprar jugadores, entrenar a nuestro propio equipo de la forma adecuada para dotar a cada jugador de las características deseadas, así como muchas otras cosas que irás descubriendo con el transcurso del juego. Ya sobre el terreno de juego, habrás de sudar la camiseta como el que más, pues deberás manejar al jugador más cercano a la pelota, y mostrarte rápido de reflejos y agresivo con los rivales para intentar dar la victoria a tu equipo.

EL DEPORTE DEL FUTURO









Mucho nombre y poca calidad

Esta adaptación de un juego futurista para Game Boy no parece alcanzar la calidad deseada. Las razones para explicarlo son abundantes, siendo la principal una cuestión de tamaño, pues los sprites son tan "canijos" y se mueven tan rápido que, en una pantalla como la de Game Boy, se hace imposible seguir el juego a la perfección.

Esto hace que la jugabilidad sea escasa, y que haya pocos voluntarios capaces de resistir el juego hasta el final. Es una lástima. Quizás deberían plantearse la conversión de este tipo de juegos para la Game Boy desde otro punto de vista, haciendo los sprites más grandes. Otra vez será.

Patax

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

MINDSCAPE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: No hay fases.
Dificultad: Si consigues ver algo, podrás jugar un rato.

74



El nombre del juego y algunos gráficos.





72



La poca claridad, por lo que es difícil enterarse de lo que pasa en el campo.



68

69

5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.



El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

Nintendo®

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

NINTENDO

1º SUPER MARIO III

2	(3)	Star Wars
3	(2)	Shadow Warriors
4	(N)	Dynablaster
5	(4)	Blues Brothers
6	(-)	Rainbow Islands
7	(5)	Super Spy Hunter
8	(-)	Solstice
9	(10)	Jackie Chan
10	(9)	NES open

MEGADRIVE

1º SONIC 2

2	(-)	Robocod
3	(-)	World of Illusion
4	(N)	Thunder Force IV
5	(4)	Sonic
6	(N)	Rolling Thunder II
7	(6)	Splatter House II
8	(5)	Castle Of Illusion
9	(N)	Ecco
10	(N)	Atomic Runner

LYNX

1º SHADOW OF THE BEAST

2	(3)	Toki
3	(2)	Batman Returns
4	(-)	War Birds
5	(-)	Block Out

SUPER NINTENDO

1º



STREET FIGHTER II

2	(-)	Super Mario World
3	(N)	The Legend Of Zelda
4	(3)	Super Mario Kart
5	(-)	Super Castlevania IV
6	(N)	Prince Of Persia
7	(N)	Pilot Wings
8	(6)	Super Ghouls´n Ghosts
9	(7)	Super Probotector
10	(4)	U. N. Squadron

MASTER SYSTEM

1º

SONIC 2

2	(-)	Sonic
3	(-)	Castle of Illusion
4	(-)	Shadow of the Beast
5	(6)	Taz-Mania
6	(5)	Alien III
7	(9)	Asterix
8	(7)	Prince Of Persia
9	(8)	Chuck Rock
10	(-)	Bonanza Bros

GAME BOY

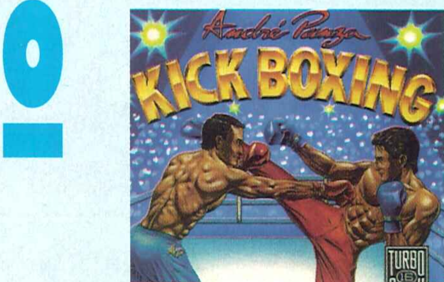
1º

S. MARIO LAND II

2	(-)	Turtles II
3	(5)	Batman: R. Joker
4	(-)	Track & Field
5	(3)	Megaman II
6	(N)	Roger Rabbit
7	(8)	Battletoads
8	(6)	Bart Vs Jugg.
9	(-)	Adventure Island
10	(-)	Tiny Toons

TURBO GRAFX

1º



PC KID 2

2	(-)	Bomber Man
3	(-)	Operation Wolf
4	(-)	R-Type
5	(7)	Splatter House
6	(5)	Talespin
7	(6)	Raiden
8	(N)	Panza kick B.
9	(8)	Aero Blasters
10	(9)	Blazing Lazers

GAME GEAR

1º

SONIC 2

2	(1)	Sonic
3	(N)	Shinobi 2
4	(2)	Steets Of Rage
5	(3)	Prince Of Persia
6	(4)	Chakan
7	(5)	Shinobi
8	(6)	Castle Of Illusion
9	(-)	Taz-Mania
10	(4)	Chakan

NEO GEO

1º



FATAL FURY

2	(-)	Soccer Brawl
3	(-)	Last Resort
4	(-)	Magician Lord
5	(6)	World Heroes
6	(5)	Mutation Nation
7	(-)	King of the Monsters II
8	(-)	Blue´s Journey
9	(10)	Baseball Stars
10	(9)	Ghost PIlots

LASERS & PHASERS

The Addams Family

SUPER NINTENDO

Para los que penséis que la Familia Addams de Super Nintendo es un juego un poquillo difícil, os envío un super código para que empecéis el juego con 100 vidas y con Pugsley y Fester rescatados: V9113

Alberto Sánchez Pérez (Salamanca)

Bugs Bunny's Crazy Castle

Con estos passwords podrás ver la mayoría de las fases de este juego de plataformas protagonizado por el conejo más famoso de los dibujos animados.



GAME BOY

- Nivel 10 - wzfs
- Nivel 20 - ztpz
- Nivel 30 - wycz
- Nivel 40 - tx9w
- Nivel 50 - 2twz
- Nivel 60 - ytkx
- Nivel 70 - she2
- Nivel 80 - xh02

Golden Axe II

La acción y el desenfreno vuelven de la mano de los tres bárbaros favoritos de Sega. Con este "laberíntico" truco conservaréis mejor la magia que un ávaro sus duros. La cosa está en que en el momento de enfrentaros con un enemigo de fín de nivel pulséis el botón A, y sin soltarlo, acabéis con el tipejo en cuestión. Soltarlo cuando entréis en el nivel de bonus de magia y no ataquéis a ningun hechicero. El premio a tanta labor está en que comenzaréis el siguiente nivel con toda la energía a tope.



MEGADRIVE

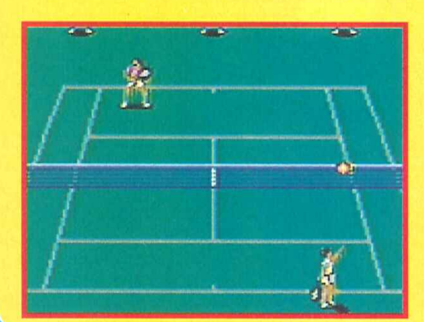


Wimbledon Tennis

No necesitas recurrir a los anabolizantes ni a terapias intensivas para ser el amo de la pista. Tán sólo introduce este password y tu jugador tendrá las mejores aptitudes físicas que ningún tenista profesional pudiera soñar jamás.

GAME GEAR





Axterix

SEGA

En el nivel 3-3, mientras estés en la plataforma móvil, verás 3 monedas de oro. Cójelas y vuelve de nuevo a la plataforma. Salta y verás cómo Axterix se sale de la pantalla. Camina hacia la derecha, coje los sacos, vé hacia la puerta y te encontrarás con una marmita llena de sorpresas.
¿No está mal el truquillo, verdad?





Taz-Mania

En la pantalla del Polo Norte, antes de llegar a la meta, hay un trozo de hielo. Si te sitúas encima, se hundirá contigo en las heladas y procelosas aguas, y llegarás a una pantalla secreta donde encontrarás una vida y grandes cantidades de comida. Para salir tán sólo debes ir hacia la derecha y saltando llegarás a la salida.

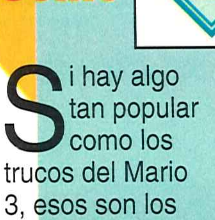
Ignasi Taberner Pujadas (Barcelona)





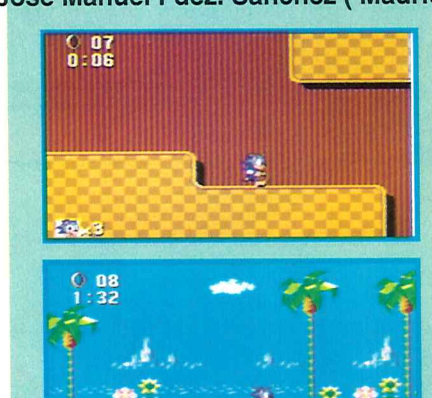


Sonic



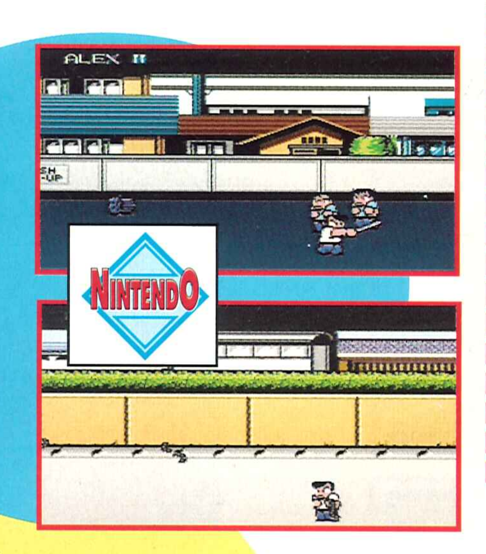
Si hay algo tan popular como los trucos del Mario 3, esos son los del Sonic de Master. Al final de la pantalla de la primera jungla, una vez que se ha dado al cartel que da vueltas, si te agachas mirando al suelo conseguirás una vida extra.

Jose Manuel Fdez. Sanchez (Madrid)



LASERS & PHASERS

Street Gangs



Aquí teneis un jugoso password que os dará 122.000 dólares, 30 en todas las cualidades y muchas más ventajas:
EM7KGA0DBDh
WcEtZhSQjTZ
fUXYofbaZ7N

Castle Of Illusion



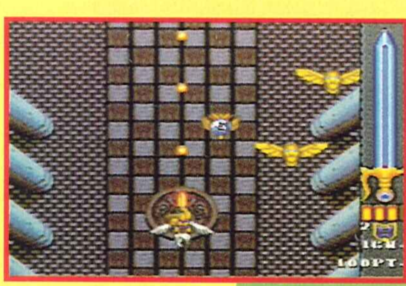
En el mundo de los juguetes, después de pasar a los hombres que tiran bolas del cielo y después de descender por la escalera, verás que hay una pendiente,
Cuando bajen por ella métete por el pasadizo de arriba y allí encontrarás un cofre. Luego salta hacia la pared. Descubrirás un pasaje secreto por el que atravesarás el muro y acortarás distancia hasta tu encuentro con Mizrabel.



Santiago Romero Sales (Castellón)

Phelios

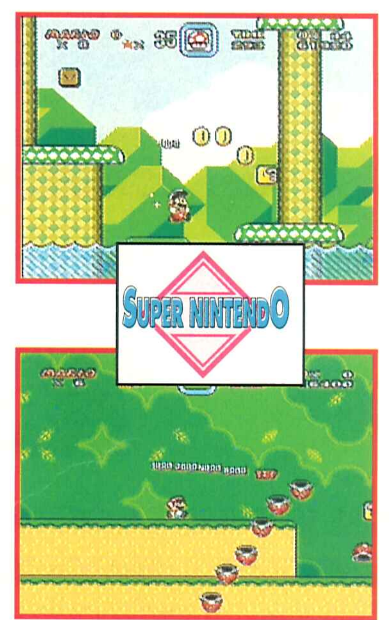




Cuando aparezca en la pantalla "Chapter 1 Devil In Diros" pulsa los siguientes botones: C, A, B, A, C, A, B, A. De esta manera tendrás 9 vidas en vez de 3.
Segio Rodriguez Jordá (Madrid)



Super Mario World



En la fase 2-2 necesitas a Yoshi antes de nada. Cuando lo consigas métete por el tubo y encontrarás una habitación. Avanza y verás un caparazón azul. Cójelo y vuela hasta encontrar una llave en el techo, con la que abrir el camino a otro mundo.

Manuel García Moraleja (Cuenca)

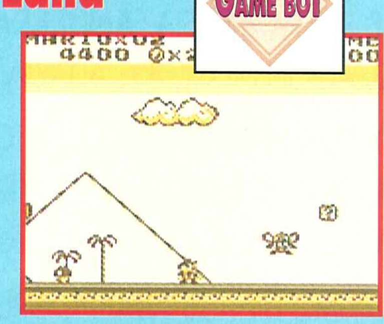
Dragon Spirit

Un original juego de disparos en el que en lugar de la clásica nave contamos con la ayuda del viejo Thanatos y su potente llama. Para cambiar la música del juego, en la pantalla del título pulsa Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, Select e Izquierda para que aparezca la pantalla de selección.





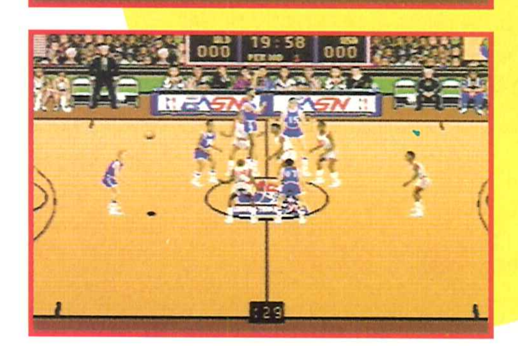
Super Mario Land



Hola colegas consoleros. Ahí van 2 trucazos para este aluciante juego de Game Boy. Cuando el mensaje Game Over deje de moverse, pulsa tan rápido como puedas el botón Start y continuarás en el lugar donde te han matado.
Y el otro truco es que en la pantalla 2-1 al principio vas saltando y a la tercra plataforma- la de arriba, no la de abajo- te pones al borde por la parte izquierda y saltas con lo que aparecerá una seta o una flor dependiendo de si eres Super Mario.
Sigfrido R. Serrano Ruiz (Madrid)









Team USA Basketball

Si quieres ver al equipo americano en lo más alto del podium introduce el siguiente password: 1#T7RB# Pero si lo que te vá es jugar la final previa introuce este: 10T7RBD

Bartolomé Manovel Alamillo (Huelva)





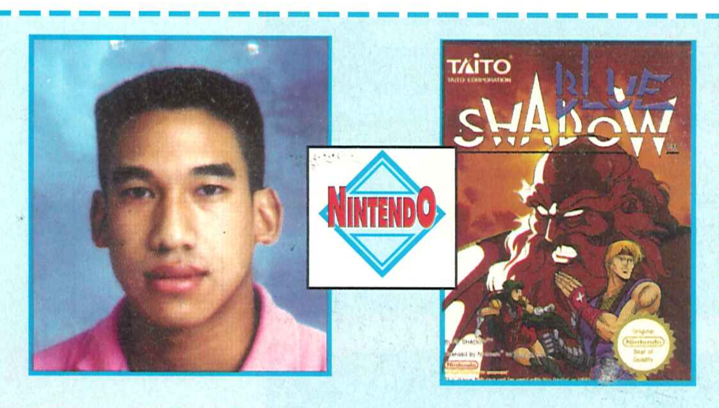




The Legend Of Zelda

Para comenzar una aventura totamente distinta a la que siempre has jugado introduce como nombre de tu jugador el término "Zelda". Y verás...





Blue Shadow

Para tener la vida llena en la tercera fase antes de luchar con el Golden Samurai, lo que tienes que hacerr es: eliminar a los dos hombres que hay antes de pasar al enemigo de esta tercera fase con las estrellitas que te dan y seguir tirando. Te saldrá una botella de energía para estar al máximo y poder enfrentarte con este peligroso enemigo.

Eduardo Lázaro Galzote (Madrid)





Moonwalker



Pocas veces ha estado tan "bailongo" Michael Jackson como en este arcade lleno de músicas increibles y huerfanitas desvalidas.

Para poder elegir la fase donde comenzar el baile, sólo hasta el nivel 6, hay que pulsar Arriba, Izquierda y A en el pad. Cuando en la pantalla salga el nombre de la fase, con el mando podreis elegir el número.

J.J and Jeff

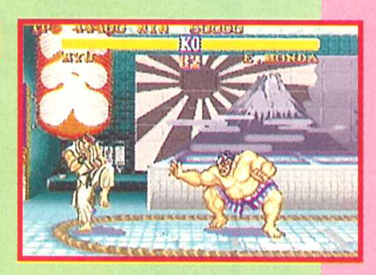


Para continuar el juego en el nivel en el que te mataron pulsa los botones 1, 2, Abajo y Run simultáneamente mientras el Game Over salga en pantalla.





Street Fighter II



Si quieres acabar más rápido y fácil con Bison sólo tienes que seguir estos pasos: Elige a Honda y efectua una y otra vez el lanzamiento de cabeza sin dejarle tiempo a Bison de que se levante. Será pan comido.

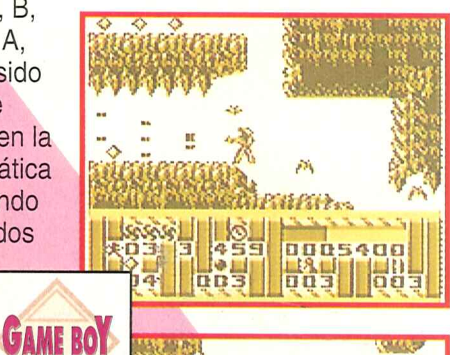
La otra opción es elegir a Blanca y tumbar por el mismo procedimiento a Bison, pero esta vez con la volteretas rápidas.

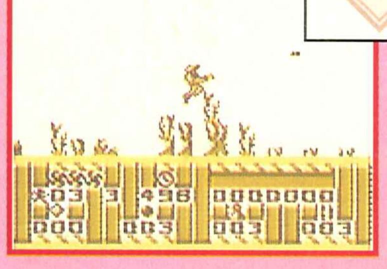


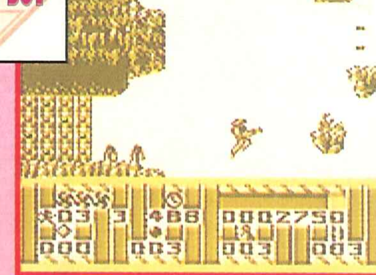
Jesus Arroyo Comba (Granada)

Turrican

Si quieres hacerte invencible en este increible shoot'em up -seguro que quieres- tan sólo tienes que pulsar en la pantalla del título la siguiente conbinación: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, A. Si la operación ha sido efectuada correctamente verás que pone "Cheat" en la pantalla. Elige esta simpática y tramposa acción pulsando Start y ¡a jugar que son dos días!



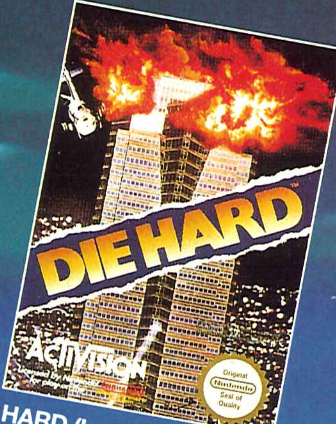




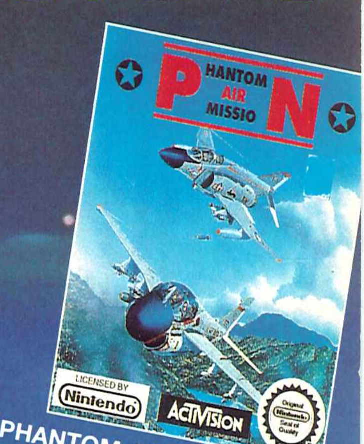
DIEZ EN ACCIÓN



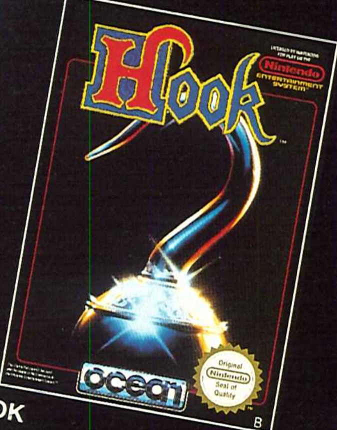
M.C. KIDS
Mick y Mack son los más colegas del país de Mc Donald. Muévete con rapidez por este país de locos. Y cuando ya sepas como jugar al derecho... ¡Atrévete a hacerlo al revés!



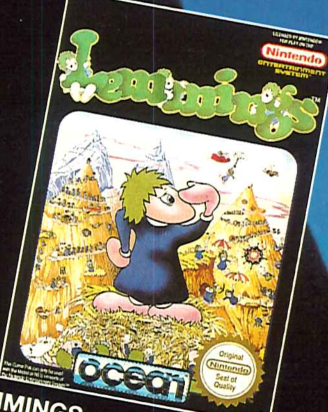
DIE HARD (La jungla de Cristal)
John Mc. Clane, policía de Nueva York. Holly, su mujer, rehén de un grupo de terroristas en el rascacileos Nakatomi. Ayúdales a reunirse en estas moviditas Navidades.



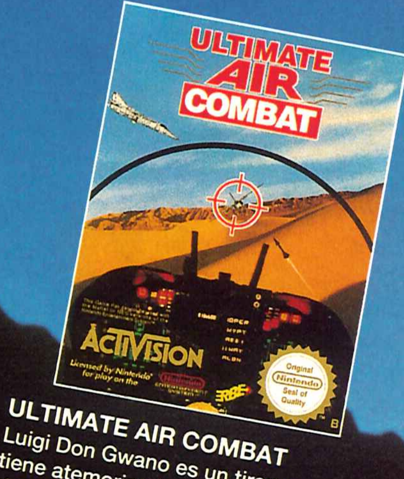
PHANTOM AIR MISSION
Vietnam, 1972, Jake "manos de hielo" al mando de su caza F-4 Phantom. Arriesgadísimas misiones, constantes enfrentamientos... ¡No hay descanso!



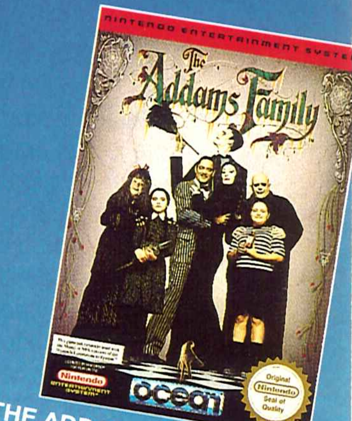
HOOK
Peter Pan ha crecido, ha pasado mucho tiempo. Pero el Capitán Garfio no ha olvidado su venganza. Ha secuestrado a sus hijos y Peter Pan ha de volver al país de "Nunca Jamás" con los Niños Perdidos y Campanilla.



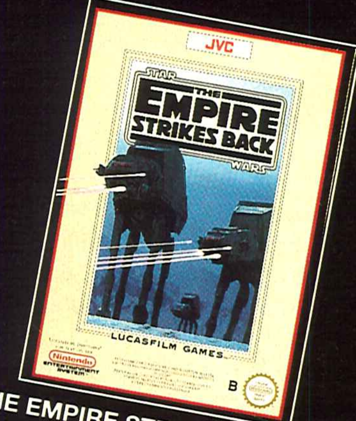
LEMMINGS
Muy simpáticos pero super patosos. Caen en barrancos, ríos y trampas mortales. Armate de valor y sobre todo de paciencia. Sin tí este mundo de muñecos llegará a su fin.



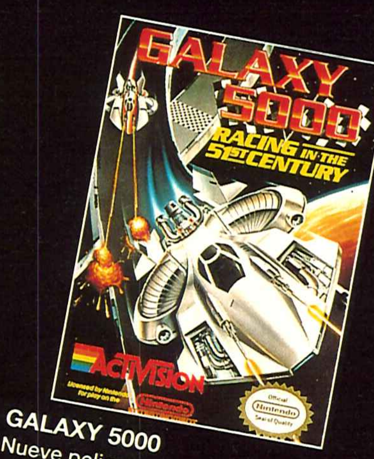
ULTIMATE AIR COMBAT
Luigi Don Gwano es un tirano que tiene atemorizado a todo el Imperio. Ya no hay quien le pare. Excepto tú, tu habilidad y los 3 aviones tecnológicamente más avanzados del mundo.



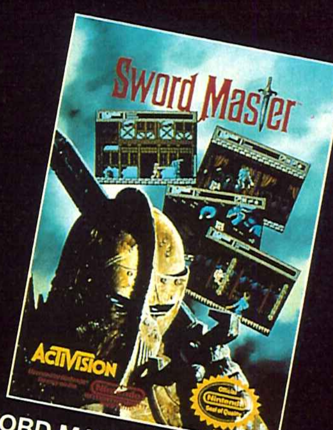
THE ADDAMS FAMILY
Recorre la mansión de los Addams en compañía de Gómez, evita todas las trampas, almas en pena y demás habitantes, y reúne un millón de dólares. ¡Hay que salvar a Morticia!



THE EMPIRE STRIKES BACK (El imperio contraataca)
La batalla contra el Imperio es cruel e incesante. Lucha en los gélidos campos de Hoth y prepárate para el enfrentamiento final contra Darth Vader. Has de ser astuto, rápido y mortal.



GALAXY 5000
Nueve peligrosos planetas donde se lleva a cabo la carrera espacial más especial que hayas vivido jamás. Elige tu turbonave y ... ¡Pista!



SWORD MASTER
Tú eres el Guerrero Supremo: Sword Master. Tienes un Reino que salvar y no es tarea fácil superar los distintos niveles. ¡Para eso tienes tu espada maestra!

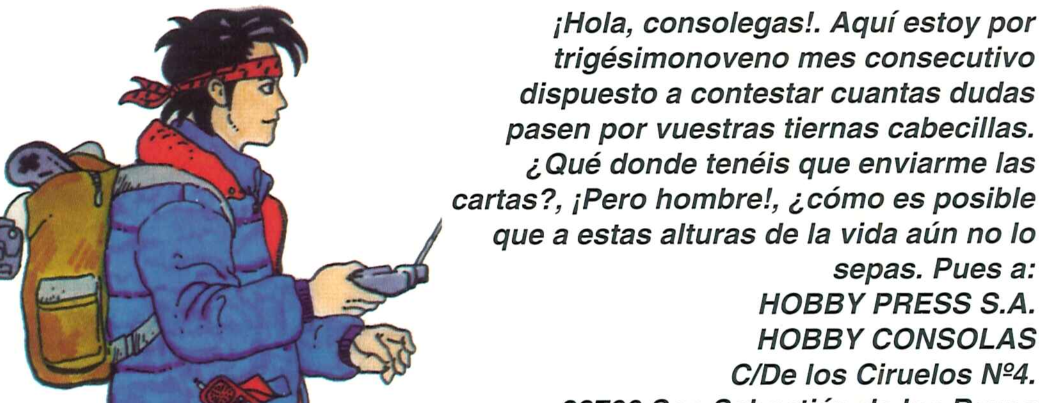


ENTERTAINMENT SYSTEM™

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

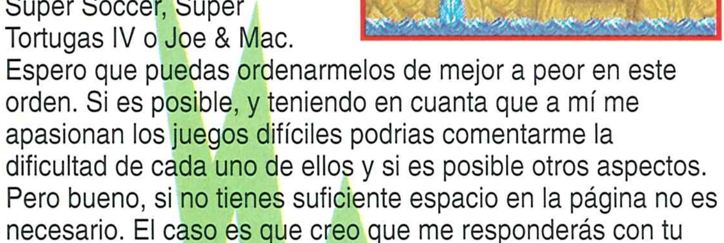




¡Hola, consolegas!. Aquí estoy por trigésimonoveno mes consecutivo dispuesto a contestar cuantas dudas pasen por vuestras tiernas cabecillas. ¿Qué donde tenéis que enviarme las cartas?, ¡Pero hombre!, ¿cómo es posible que a estas alturas de la vida aún no lo sepas. Pues a:
HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/De los Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes
(MADRID)
indicando en el sobre:
TELÉFONO ROJO.
¡Ánimo, espero vuestras cartas!.
¡Ah, y feliz Navidad y todas esas cosas que se dicen en estas fechas!

Dudas trascendentales

¿Qué tal Yen? ¿Cómo lo llevas? Espero que bien porque lo que soy yo, estoy hecho un lio. ¿Que por qué? Porque poseo una Super Nintendo y como el Super Mario World ya me lo he acabado, estoy pensando en dos nuevos objetivos y no sé por cual decidirme. Aparte del extraordinario Street Fighter II tenía pensado decantarme como segundo objetivo por uno de los siguientes juegos: Super Probotector, Super WWF, Super Soccer, Super Tortugas IV o Joe & Mac.



Espero que puedas ordenarmelos de mejor a peor en este orden. Si es posible, y teniendo en cuanta que a mí me apasionan los juegos difíciles podrias comentarme la dificultad de cada uno de ellos y si es posible otros aspectos. Pero bueno, si no tienes suficiente espacio en la página no es necesario. El caso es que creo que me responderás con tu más sincera opinión. Gracias por todo Yen.

Alejandro Burgos Coello (Guadalajara)

Por supuesto que tengo suficiente sitio para contestarte. No olvides que esta es vuestra sección y que podéis hacerme todas las preguntas que queráis, que yo ya contestaré las que me dé la g... digo, todas las que pueda. Vamos con las tuyas en concreto:
De mejor a menos bueno van:
-Super Probotector, nivel de dificultad medio / alto.
-Super Soccer, nivel de dificultad alto.
-Super Tortugas IV, nivel de dificultad bajo.
-Super Joe & Mac, nivel de dificultad bajo.
-Super WWF, nivel de dificultad medio.

Deporte en la Mega Drive

¿Que tal Yen? Tengo una Mega Drive y me gustaría saber unas cosillas:

1-¿Qué tal es y cuándo saldrá en España el Deadly Moves? ¿Es mejor que el Fighting Masters?

2-Quiero que me aconsejes: John Madden 92, EA Hockey 92, NHFL 93 o espero al John Madden 93.

3-¿Cuándo podremos jugar al tenis con la Mega Drive con un juego de mayor calidad que el Wimbledon de la Master? Gracias por tus respuestas.





Enrique Palacio (Bilbao)

Gracias a tí por tus preguntas, consolega Enrique.
***1**-La conversión de la popular máquina de Kaneko saldrá para Super Nintendo y Mega Drive durante el año que viene. En cuanto nos lleguen las primeras imágenes seréis los primeros en verlo. Palabra de Yen.*
***2**-La verdad es que la saga de los juegos deportivos de EA está llegando a límites ridículos. Tan sólo cambian algunas opciones, le ponen un 93 y lo sacan al mercado tal cual. Pero a pesar de esta pequeña falta de originalidad, los juegos deportivos de esta compañía siguen siendo los mejores que puedes encontrar para tu Mega Drive. Te recomiendo el Madden'92 y el Hockey'92 que a mi parecer es un poco más divertido que su segunda parte.*
***3**-Espero que pronto, porque no te falta razón en lo que dices, mi buen amigo Enrique.*

Todo un "deportista"

Hola Yen, ya te escrito varias veces. Ahora lo hago para decirte que me gustan mucho los juegos de deporte. ¿Cuál me aconsejarías de baloncesto, de golf y de automovilismo? Bueno, me despido. Espero que me contestes.

Alberto Morán (Barcelona)

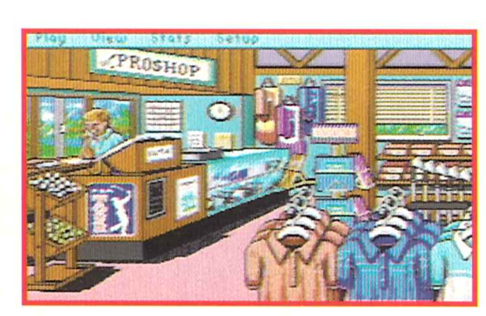
El problema está en que no me has dicho qué consola tienes. Te diré los mejores y en qué sistema está. Supongo que alguno será el tuyo...

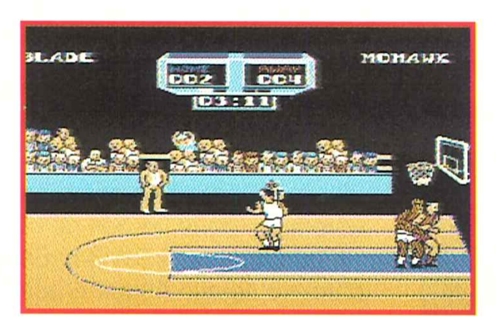
Golf : El mejor juego que existe de golf es el P.G.A Tour Golf de Electronic Arts para Mega Drive; luego está el Golf de Game Boy que es también muy bueno, y para Master yo te recomendaría el World Class Leaderboard.

Para Nintendo prueba también el PGA Tour Golf (mejorado para Super Nintendo) o el Hole in one.

Baloncesto: Para NES tienes el Arch Rivals que une el deporte con un poquillo de violencia y jolgorio y el Double Dribble. Para Game Boy el NBA All Stars y próximamente el Double Dribble Para Mega Drive, David Robinson Supreme Court.

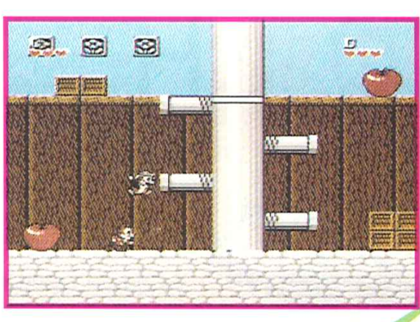
Automovilismo : Para Game Boy tienes el genial F1 Race -pueden jugar hasta 4 a la vez-; Rad Racer, el alucinante Turbo Racing o el gran Super Spy Hunter en Nes. Para Mega Drive están el GP Mónaco 1 y 2, y para Master prueba el Out Run.







Loco por el cine



Hola Yen. ¿Cómo estás? Supongo que bien. Bueno, estas son mis preguntas: 1-¿Qué juego me recomiendas para Nes: Solo en Casa, Chip´n Dale o The Addams Family? 2-¿Saldrá Dragon Ball en la Nes? ¿cuándo? 3-¿Saldrá Super Mario World para Nes?

Xavier García Sala (Barcelona)

1-A mí el que mas me gusta es el Chip´n Dale, el Addams Family es un divertido arcade de plataformas y Solo en Casa, por lo que he visto, no es gran cosa que dugamos.

2-Antes de nada, me llama la atención el hecho de que todas las cartas que me llegan de Cataluña preguntan por lo mismo: ¿LLegaran las andanzas de Goku a las consolas?. De momento he leído algunos anuncios en la prensa extranjera y he visto que hay tiendas que tienen Dragon Ball Z pero, de momento, sólo para Super Nes. ¿Cuándo llegará aquí...?. I don´t know, baby.

3-El mismo juego que en Super Nes, no. Pero no creas que las andanzas de Mario y Luigi se han acababado en la Nintendo...



Lo que no "pué" ser, no "pué" ser...

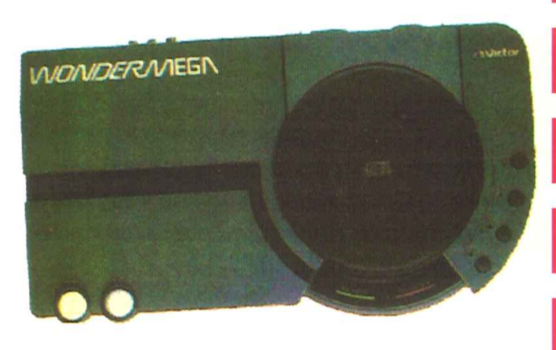
Hola Yen:tengo una Mega Drive y me gustaría que me dijeses algún truquillo que te saques de la manga para el Killing Game Show, ya que es más difícil que encontrar una aguja en un pajar. También quiero que me digas algo sobre el Wonder Mega. Ponme si puedes unas instantáneas de los juegos Dinoland, Vapor Trail y Y'S III. Gracias.

Juan Antonio Alonso (Madrid)

Lo único que te puedo decir es que te encomiendes a San Pancracio mártir, patrono de los consoleros desamparados, para que te ayude en el juego, ya que es el más dificil que he visto en mi vida. Yo les diría a los señores de Electronic Arts que una cosa es la dificultad y otra la injugabilidad. Al principio es divertido verse perseguido por el agua, pero llega un momento en el que te acuerdas del arbol genealógico completo del programador...

En cuanto al Wonder Mega, te digo algo. Ya se le ha buscado una mascota: Wonder Dog, que ya tiene su propio juego con el que hacerles la competencia a Sonic, Mario o PC Kid.

No, no puedo. De nada.





TELÉFONO ROJO

Manolo el fanático

Hola Yen. Soy un fanático de tu revista, y desearía que me contestases a las siguientes 92 preguntas, ¡no hombre, no soy tan bestial como la Super Nintendo!. Pero sí que me contestases esto:

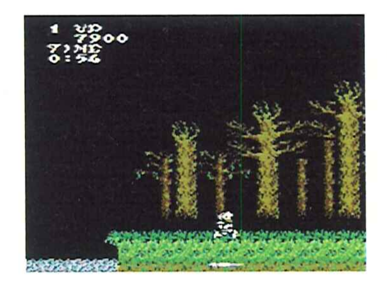
1-¿Existe el Street Fighter II en la Nintendo de 8 bits? y si es así, ¿cómo és que no sale en la lista de pedidos por correo de esta revista?

2-También quería hacer la misma pregunta anterior, pero referente al Ghost'n Goblins.

Espero que me contestes en la siguiente publicación de la revista.

Manuel Damián Martín Gil (Cáceres)

Siento haber tardado más de lo que esperabas en contestar a tu carta, pero ya sabes... la burocracia, el correo en Pony-Express... 1-Street Fighter II no existe -y posiblemente no exixtirá nunca-, para la NES.



2-El Ghost'n Goblins si está para la Nes y lo normal es que esté en el catálogo de las tiendas por correo. Busca bien y encontrarás.

¡Cuidado con los "vaciles"!

Hola Yen 'colega'. Me confirmo como un gran fan tuyo porque te lo montas como un 'kisquebro'-¿?-. Verás, soy un afortunado poseedor de una Super Nintendo y te voy a hacer unas preguntas: 1-¿En el Final Fight se podrán jugar 2? 2-Recomiendame por orden estos juegos: Super Ghouls 'n Ghosts, Super Wrestlemania, Final Fight, Tortugas Ninja II y Joe & Mac.

3-¿Es 'verdura' que a las Super Tortugas se pueden jugar 4 o le digo a el que me lo ha dicho que se vaya a 'vacilar a la boca del metro'? 4-¿Cuando saldrá la Turbo Express? ¿Cuanto valdrá la consola y sus juegos? Bueno Yen, espero que no seas 'guripa' en tus respuestas y me contestes sinceramente...o te las verás con Mario. Saludos a los 'gumias' de Javi y Ramón.

Eduardo Peña Bustos (Ciudad Real)

De 'guripa' nada 'tronco'. Yo soy 'talmente' sincero con vosotros, lo que pasa es que algún redactor 'pasao' puede que me cambie alguna respuesta para 'jorobar'. Pero 'no problem', tio. Y ahora,'al loro' con las respuestas, 'medrugo del monte': 1-En el Final Fight sólo puede jugar uno. 2- Final Fight, S.Ghouls'n Ghost, Super Tortugas Ninja, Super Wrestlemania y Joe & Mac.

3-Dile a tu amigo que le 'vacile' a su prima la bigotes.

.4-Está al caer. Caros, como todos.

Las Tortugas en exclusiva

Hola Yen, majo! ¿Cómo te va la vida consolera? A mí regular, por eso quiero hacerte unas preguntas.

1-¿Por qué Sega no lanza ningún juego de las Tortugas Ninja? 2-¿El Columns tiene fín? 3-¿Va a salir para Game Gear el Ghouls'n Ghosts? 4-¿Podrías decirme algún truco para el juego de Game Gear GG Shinobi o para el Super Mónaco GP? Espero tus respuestas y gracias.

Matilde Elena Rodriguez Fernandez (Málaga)



1-Para sorpresa de propios y extraños Konami ha conseguido la licencia para sacar juegos de Mega Drive, y su primer lanzamiento seran las nuevas aventuras de las Tortugas Ninja.

(Gracias a mi consolega The Elf por esta información)

2-Sí. Cuando los del hospital psiquiátrico van a tu casa a busacarte porque llevas 72 horas seguidas jugando.

3-Los últimos rumores indican que sí, y que será una adaptación de la versión de Master System.

4-Truco para GG Shinobi: En la pantalla de presentación pulsa al mismo tiempo Arriba, el botón 1, el botón 2 y Start. Podrás acceder al menú de las melodias y sonidos del juego. No vale de mucho a la hora de jugar, pero por lo menos podrás disfrutar de las geniales creaciones de Yuzo Koshiro.

Ahí están mis respuestas y de nada.

Consultas masterianas

Hola Yen. Tengo una Master System II y me gustaría hacerte unas preguntas: 1-¿Van a sacar el Captain Commando en mi consola? 2-¿Dónde se encuentran las 5 estrellas verdes del juego The Ninja? 3-¿Y Dynablaster? ¿Lo sacarán en la Master? Gracias.

Santiago Cañizares (Valencia)

1-La lucha por conseguir la licencia de esta popular recreativa es brutal entre las principales compañías consoleras. Según las últimas noticias Sega es la que se ha llevado el gato al agua y va a hacer la versión Mega Drive.

2-Para encontrar las estrellas en este juego de Master tendrás que prestar atención al más mínimo detalle de la pantalla porque la solución puede estar delante de tu cara.

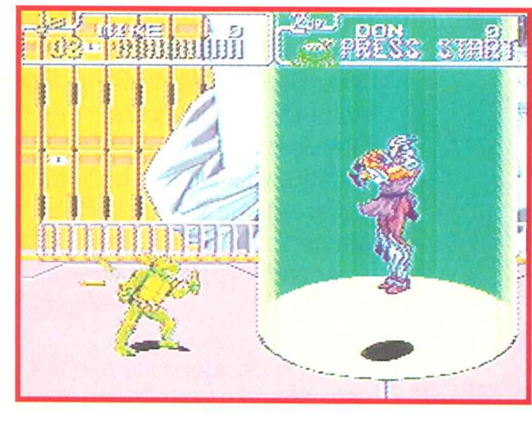


3-El Dynablaster, más conocido como Bomber Man, tiene su versión consolera en la Turbo Grafx ,la Game Boy y la Nintendo.

Konami y la Mega Drive

Hola Yen, me llamo Carlos y quería hacerte unas preguntas: 1-¿Saldrán para Mega Drive Tortugas Ninja IV ,U.N Squadron y Super Probotector? Si sale alguno de estos juegos ¿Cuál sería su precio aproximado? Gracias por contestarme.

Carlos Brito De Lamo (Zaragoza)





Como ya he dicho alguna vez, tanto Konami como Capcom han firmado acuerdos con Sega para hacer juegos de Mega Drive. Konami sacará en breve la conversión del famoso juego de las Tortugas Ninja así como el Sunset Riders, un juego basado en su famosa recreativa. Por su parte Capcom ultima los detalles finales del Final Fight de Mega CD y la conversión a cartucho del popular Mega Twins que tendrá como nombre Chiki Chiki Boys.

Busca que te busca

Hola Yen Tengo una Mega Drive desde hace una año, y ya llevo en mi videoteca 8 juegos. Pero tengo un problemilla. Compro todos los números de Hobby Consolas, y siempre me leo las paginas de Mail Soft, para ver los nuevos juegos que salen para mi consola. Y con los títulos no sé de qué va cada juego, y posiblemente haya uno escondidillo que es bueno. ¿Me comprendes? Quisiera que me explicaras de qué van estos juegos: Midnight Resistance, Sword Of Sodan, Mercs, Shining in the darkness, Super Hydline.¡Hasta pronto y gracias!

Gonzalo Herrera Calvo (Segovia)



Tranquilo, que para resolver ese tipo de problemillas hicimos esta sección.
Midnight Resistance es la conversión de la máquina de Data East y en ella controlarás a un guerrilero en su lucha contra el malvado rey Crimson. Muy recomendable.
Sword Of Sodan tiene unos gráficos enormes, descomunales, por lo que más que dificil es injugable. Bastante pobre.
Mercs es para mí el mejor juego tipo Commando que puedas comprar para tu consola. Imprescindible.
Shining In The Darkness es un estupendo juego de rol, que gustará mucho a los aficionados al genero. En cambio el Super Hydlide no es nada del otro mundo por lo que he podido ver. Espero haber solucionado tus dudas.



De aquí y de allá

Hola Yen. Me gustaría que me respondieras a estas preguntas. ¡Ahí van!: 1-¿cuáles serán los videojuegos de las recreativas para el año que viene de la Super Nintendo? 2-¿Váis a formar algún club para los consolegas? 3-¿Existe el Street Fighter III? ¿Lo sacarán en consola? 4-¿Qué puntuación darías a Street Fighter II, Joe & Mac, Turtles IV, Final Fight y Super WWF? 5-¿Van a sacar algún juego de Super Mario para Super Nintendo?. Gracias.

Daniel Ramiro Moreno (Madrid)





1- Por ahora la conversión más clara es la del Magic Sword, de Capcom.
2- El 'dire' me dice que: "Quizás tal vez a lo mejor podría ser que se diera el caso".
3- Sólo circulan rumores y rumores. Tan sólo os puedo decir dos de ellos y sin ningún tipo de garantía: se cree que será para 4 jugadores y Hudson tiene algo ver con una adaptador para cuatro que acaba de salir en Japón...¿Será cierto?
4- Street Fighter II: 97 %- Perfecto.
Joe & Mac: 82/ 84 %- Divertido.
Turtles IV: 87 %- Merece la pena.
Final Fight: 90 %- Genial.
Super WWF: 83 %- No está mal.
5- ¿Cuándo has aterrizado en la Tierra?

Las rotaciones al poder

Aupa Yen. Tengo unas cuestiones para tí: 1-Como todos sabemos la consola Mega Drive tiene una muy baja gama de colores. ¿Con la incorporación del CD Rom o algún otro artilugio, se podrían aumentar los colores? 2-¿Me podrías indicar y a poder ser hablar de futuros juegos de fútbol? 3-¿Los efectos de la Super Nintendo por el chip MD7 no se van a poder lograr en Mega Drive? 4-¿Por qué son tan pequeños los sprites en Mega Drive?

El Consolega Enmascarado (Bilbao)

Saludos Consolega Enmascarado, veo que dominas el tema, por lo que vamos al grano y a hablar de esos rollos técnicos que tanto parecen gustarte. 1- Es cierto que la Mega Drive sólo tiene 512 colores. Esta falta de color se podría solucionar si alguna vez se pudieran presentar simultáneamente en pantalla los 64 colores que teóricamente puede mostrar la Mega Drive en lugar de los 16 a los que nos tiene acostumbrados. Por desgracia desconozco si el Mega CD le permitirá hacerlo o no.



2- Sigo esperando la llegada del Super Kick Off de Mega Drive. Por ahora el mejor que ha salido es el Super Soccer de Super Nes.
3- El Mega CD permitirá realizar rotaciones y efectos especiales, impensables hasta ahora para una Mega Drive normal.
4- ¿Quienes somos? ¿De dónde venimos? ¿Hacia dónde vamos?

El chico que quería saber demasiado

Hola Yen, tengo una Master System II y me harías muy feliz si me contestaras estas preguntas: 1-¿Va a salir algún convertidor para la Master? 2-¿Va a salir algún juego de la Super Nintendo para la Master? 3-¿Qué consola es mejor, la Mega Drive o la Super Nintendo? 4-¿Me podrías decir cuál de estos juegos te gusta más: Super Mónaco GP II, Super Smash TV, Bonanza Bros o Mercs? 5-¿Cuándo van a sacar Ghouls'n Ghosts, Street Fighter II, Taz Mania, Krusty's y Greendog en la Master? 6-¿Van a sacar algún juego de la Bola de Dragón para la Master? 7-¿Alien 3 es tan bueno como dicen? Respóndeme pronto. Gracias.

Luis Miguel Fernández (Madrid)

1- Con eso del convertidor a secas, no entiendo muy bien por cuál me preguntas. Los dos únicos que existen son el que convierte los juegos de Master para la Mega Drive y el que hace lo propio con la Game Gear.
2- Lo dudo mucho.
3- Las dos son igual de geniales. Cada una de ellas tiene sus pros y sus contras.



4- De los que me dices sólo te puedo recomendar el Bonanza Bros y el Mercs ya que los otros dos no son nada del otro mundo.
5- Tanto el Ghouls'n Ghost como el Taz Manía ya llevan tiempo en el mercado, mientras que los demás no han salido, y en especial el Street Fighter que no creo que lo haga.
6- Por ahora sólo ha salido para las consolas Nintendo, y sólo en el extranjero.
7- Es tan bueno como la versión Mega Drive, salvando las diferencias gráficas y sonoras.



SOUND AND VISION
GAMES
Leda

HAY COSAS QUE NO DEBEN ESTAR AL ALCANCE DE CUALQUIERA !!

DISPONIBLE PARA
SuperNES • NES • Game Boy • Mega Drive • Master System II • Game Gear

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ACTION CASE
PORTABLE ORGANISER FOR • SUPER NES™ • 8 GAMES
Nintendo
GAME BOY LIGHT MAGNIFIER

LIGHT MAGNIFIER

Lupa y luz para tu Game Boy.® Para que no te pierdas detalle.

Distribuido por **CONSOLA CENTER, S.A.** Gran Via de les Corts, 265, 7è., 2a. 08014 Barcelona Tel. (93) 296 67 18 - Fax (93) 424 17 48

-Nintendo, Super Nintendo y Game Boy son marcas registradas de Nintendo.
-Mega Drive, Master System II y Game Gear son marcas registradas de SEGA.

TÚ CONTROLAS

Beeshu® Inc.



Para tu SuperNES



Para tu Mega Drive

RCdg RAMON CARRETÉ

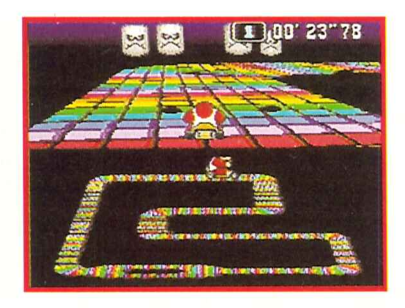




Bienvenidos una vez más al corazón del universo del videojuego. Sumidos de lleno en las fechas navideñas, cubiertos de blancos bits y llenos de buenas intenciones consoleras, pasamos a conocer las últimas noticias del mundillo, no sin antes desearos un feliz 1993 que, seguro, os traerá a todos las mejores consolas y los cartuchos más alucinantes.

Quizá muchos de vosotros os estaréis preguntando todavía el porqué de la tardanza de la aparición de los **CD Rom para Mega Drive y Super Nintendo.** Nosotros estamos haciendo lo mismo.Pero, tras mucho pensar, hemos llegado a la conclusión de que, en parte, la culpa de este retraso la tiene **la nueva generación de cartuchos** auténticamente de calidad que están invadiendo nuestras consolas de 16 bits.

Porque, aunque no lo creáis, muchos de los juegos que tenéis ahora entre manos incorporan entre sus circuitos **chips**



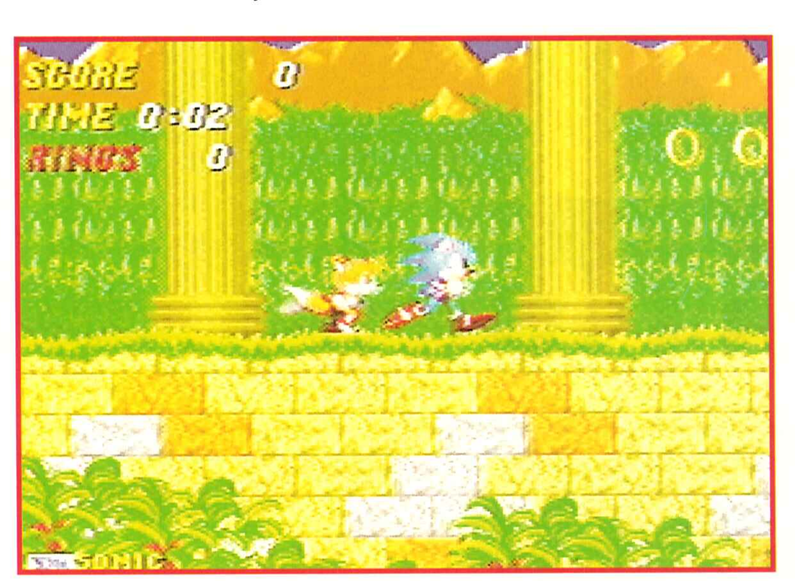
especiales que consiguen mejorar ciertas características técnicas de sus máquinas correspondientes.

La primera compañía que utilizó este tipo de chips fue **Nintendo** en el **Super Mario Bros 3**, movidos por la sana intención de realizar un scroll más suave, obtener un colorido ligeremante mejorado y alcanzar un sonido con instrumentos sampleados para añadirle mucho más realismo al asunto. Y la verdad es que no les quedó del todo mal.

Pero regresemos al presente y pasemos a ver lo que nos interesa más en estos momentos: el tema de **los juegos para las 16 bits.**

En este terreno las cosas han avanzado increíblemente rápido y algunos cartuchos albergan en su interior secretos que muchos ni podéis imaginar.

Por ejemplo, os diré que actualmente están muy de moda los circuitos **DSP** (Digital Signal Processing), los cuales se encuentran en el interior de los cartuchos y se encargan de tratar las señales electrónicas de una forma **más rápida y eficaz que el propio procesador de la consola.** Pueden llevar a cabo tareas gráficas, sonoras y gestionar todas las imágenes 3D de una forma realmente suave y veloz.



Uno de los primeros juegos en utilizar estos DSPs ha sido **Pilot Wings,** de reciente aparición en el mercado europeo y que alucinará a propios y extraños por sus excelentes rutinas tridimensionales

Y llega el Super FX

Pero "Hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad" y cuando crees que lo que acabas de ver es lo último que se ha inventado, lees por ahí la última novedad de Nintendo en Japón: la creación de los circuitos **Super FX,** diseñados para tratar las imágenes en 3D de una forma innovadora, **con sombreados, texturas y degradados increíblemente realistas**, y con un **movimiento multidireccional** en tiempo real.

Este nuevo sistema ha sido presentado en el **Shoshinakai Software Show** y el propio presidente de Nintendo Japón, **Hiroshi Yamauchi**, estuvo allí para presentárselo a la prensa.

Pero las cosas aún van más lejos. Tras este nuevo avance en el mundo del video juego se encuentra la tecnología **RISC,** utilizada en las más potentes estaciones de trabajo y destinada a realizar funciones matemáticas a velocidades endiabladas.

Uno de los primeros juegos que incorporará este chip Super FX estará realizado también por Nintendo y saldrá a la venta en Febrero, -allí en Japón, claro-, bajo un nombre

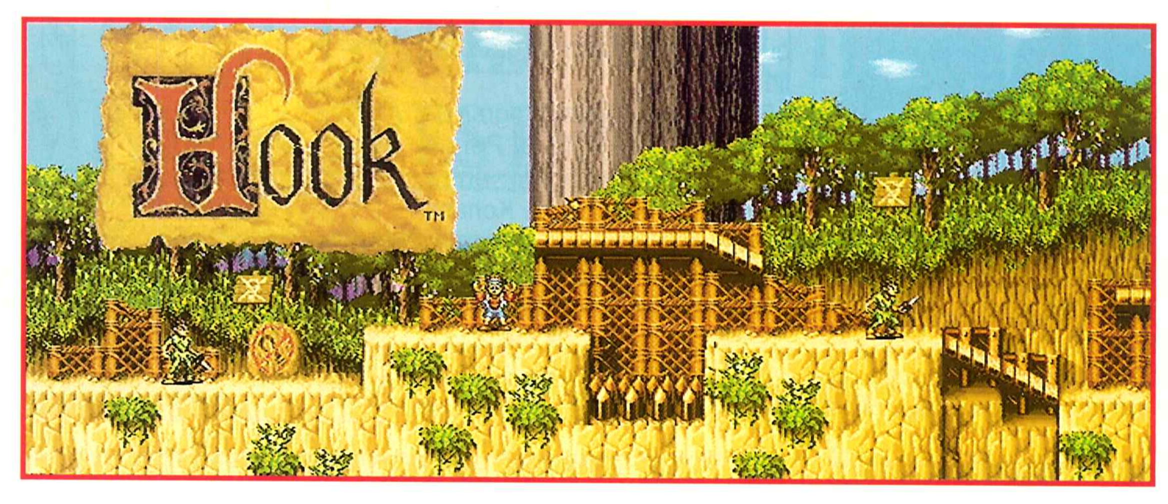
aún totalmente secreto.

Otras compañías especialistas en **juegos de rol y estrategia** han tomado cartas en el asunto y se preparan para lanzar cartuchos que incorporen estos chips, como el **Dungeon Master** o el alucinante **Elnerd de Enix**, un juegazo de 12 megas con escenas de lucha y batallas aéreas creadas por el SFX. Con suerte, podremos verlo aquí el otoño que viene.

Por su parte la compañía **Seta**, -**Exhaust Heat** entre otros-, también ha creado otro **DSP** para acelerar la velocidad de sus cartuchos para Super Nintendo y elevarla a la nada despreciable cifra de **8 Mhz.** El primer juego que incorporará este chip, será el **Exhaust Heat 2** y prepararos porque la cosa se va a notar.

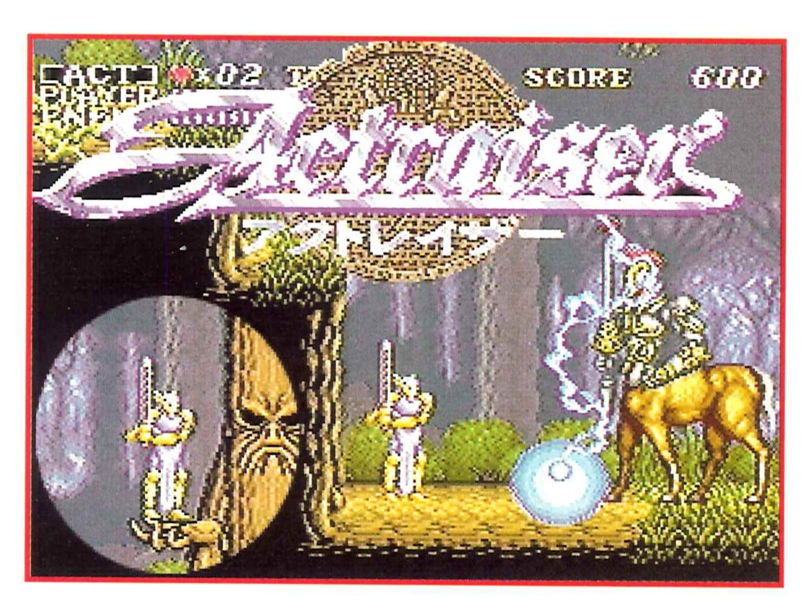
Como anécdota os diré que el **Super Mario Kart** también incorpora un DSP para obtener esa suavidad y realismo que ya han convertido a este título en un clásico de carreras.

Por su parte **Sega** no se ha quedado atrás en el asunto y ha introducido una nueva técnica para modificar la resolución de la pantalla: no tenéis más que ver los resultados en el **Sonic 2.** Además, no contenta con su **increíble paleta de colores y con la cantidad de tonalidades mostradas en pantalla**, Sega también está trabajando en otro tipo de mejoras para sus cartuchos. Lo que ocurre es que Sega es mucho más hermética en este sentido que sus competidores y es poco amiga de dar a conocer públicamenbte sus investigaciones hasta que no las tiene definitivamente terminadas.



SNK amplía su repertorio

Aunque las noticias de SNK y su Neo Geo no abunden en nuestro territorio, eso no quiere decir que los magos de Osaka estén con los brazos cruzados ni mucho menos. Entre los nuevos títulos que llegarán al viejo continente de aquí a primavera os voy a destacar seis, todos ellos realmente interesantes y alguno que otro inesperado. El primero en llegar será **Art of Fighting** batiendo el record absoluto de megas, tiene **102**, y convirtiéndolo en uno de los juegos **más grandes de la historia**. Este cartuchazo incluye como novedad un zoom especial cuando los luchadores se aproximan. Tranquilos porque pronto lo podréis ver en estas páginas y comentado personalmente por mí (¿por quién habría de ser si no?).



Lo restantes títulos son **Sengoku 2**, **Fatal Fury 2** -del que aún nada se sabe-, **Wrestling** y, por fin, un **simulador de fútbol** dotado de esas características que sólo la Neo Geo nos puede brindar.

Mención aparte la merece el **Viewpoint**, un shoot'em up tridimensional al más puro estilo Zaxxon con alucinantes gráficos sólidos, envolventes melodías y enemigos fin de nivel con una espectacularidad arrolladora, todo ello comprimido en la nada despreciable cifra de **68 megas**.

Música maestro

Y pasamos a un apartado dedicado especialmente apara quienes gustan de ahondar en las capacidades musicales de sus máquinas. Y vamos directamente al grano.



Las consolas que poseen lo que se ha dado en llamar el **PCM** (Pulse Code Modulation) realizan todos sus sonidos mediante samples, o lo que es lo mismo, sonidos o música digitalizada. Las consolas que generan el sonido mediante este sistema son hoy por hoy **Mega Drive**, -por un canal-, **Neo Geo** -por siete de los quince que tiene- y la **Super Nintendo** por la totalidad de sus ocho canales. El sonido PCM da una calidad excepcional pero tiene el onconveniente de que consume mucha memoria y es necesario utilizar técnicas de compresión y una tasa de kiloherzios bastante baja. Para que os hagáis una idea un Compact Disc reproduce con un muestreo de 44,1 Khz, y si reprodujéramos con esta calidad en nuestra consola, un simple sonido de piano podría ocupar 88 Kbytes. Por eso cada consola tiene sus propias rutinas de compresión de memoria y además la cantidad de Khz no es tan alta como en un Compact.

Neo Geo gracias a su enorme cantidad de memoria disponible, **330 Megabits** se permite el lujo de utilizar un sonido casi perfecto y no escatima en absoluto a la hora de digitalizar conversaciones o instrumentos musicales complejos que ocupan una altísima cantidad de megabits. Pero el espéctaculo es el espectáculo.

Por su parte **Super Nintendo** gracias a su increíble chip de sonido **Sony** se permite el lujo de samplear por los ocho canales Los juegos más aclamados por su música y efectos de so-



nido son **Actraiser** de Enix y su excelente banda sonora de Yuzo Koshiro, **Super Castlevania**



Fire Power 2000 o Super SWIV

IV, Spiderman donde se deja notar la mano de Tim Follin, **Hook** y su perfecta recreación de la banda sonora de John Williams, **Super SWIV** o **Fire Power 2000** de Storm y otras docenas de títulos más que os sorprenderán con sus alucinantes sonidos.

Una vez más, Konami...

Y es que, amigos, hay compañías de las que uno no podría dejar de hablar nunca, y por supuesto Konami es una de ellas. Ahora que tengo en mis manos sus dos penúltimas creaciones para Super Nintendo os puedo asegurar que serán juegos que darán mucho, mucho que hablar.

El primero de ellos y del cual ya os hablé el número anterior es el **Super Tiny Toons**, una genial creación multicolor y que eleva a estos dibujos de la Warner a un podio de altísima calidad técnica. Todo el encanto, buenas animaciones, colorido y banda sonora del original se encuentran aquí y protagonizados por el conejito Buster.

Nuestro personaje podrá realizar multiples acciones similares a los de la gran pantalla: correr, agacharse, saltar y otras tantas cosas que ya imaginaréis. Aquí os muestro una pantalla para que podáis apreciar su gran calidad gráfica.

El otro super título programado por NCS (Prince of Persia para Super Nintendo entre otros) bajo la tutela de Konami es **Cybernator**, la odisea espacial de un super robot pilotado por un humano que está haciendo las delicias de medio Japón. La banda sonora es realmente alucinante y pese a



Cybernator

tener una tasa de Kiloherzios un poco baja, contiene pasajes de música clásica. Los gráficos por su parte, parecen sacados de una película futurista y nos situarán en multiples metrópolis enemigas, campos de asteroides y un sinfín de escenarios. Atención al movimiento del robot porque es ¡genial!

Haciendo un cambio de consola, nos situamos en la **Turbo Duo**, para la cual Konami tiene reservada alguna que otra sorpresa. La primera de ellas es otra entrega de **Gradius** con banda sonora orquestal (es CD ROM muchacho). El otro título también será para **Super CD ROM** y se llama **Snatcher**. Su argumento es una mezcla entre Blade Runner y Akira. El protagonista es un detective del futuro que se mueve en un ambiente muy logrado y dotado de unos gráficos de puro dibujo animado. Este título ha sido lanzado bajo el sello de Konami CD ROMantic, el cual dentro de poco nos revelará alguna que otra sorpresa para el CD ROM de Super Nintendo.

Snatcher



Novedades telegráficas. Stop.

•Sega, con la sana intención de aumentar aún más su prestigio -y sus ventas-, prepara para finales del 93 el **Giga Drive de 32 bits**. •Las colas de jugones volvieron a inundar Japón tras el lanzamiento del **Super Mario Kart**. Lógico, ¿no? **•Modem para Mega Drive y NES** en los EEUU. •Rumores acerca de la posibilidad de **4 jugadores simultáneos en el Street Fighter III** •Se niega, de momento, la posibilidad de **dos jugadores simultáneos para Final Fight de Sega CD**. **•Dragon Quest V** de Enix también siembra el éxito en Japón. 16 megas y más de sesenta enemigos están incluídos en este fantástico juego de rol. •Atención, porque empiezan los rumores sobre **Super Mario 5 y Super Castlevania 5 de Super Nintendo**.



Cuatro mejor que dos

La siempre laboriosa y exitosa abejita de Hudson Soft ha creado un nuevo periférico que va a cautivar a medio mundo, un adaptador de cuatro jugadores para la Super Nintendo. Teniendo en cuenta que sólo se conecta a uno de los ports de la consola, nos tememos que podrán jugar incluso cinco a la vez ¡bieeeen!.



Aunque Hudson no haya mencionado nada de ello preparaos pronto para un Bomberman/Dynablaster ampliado y con cinco jugadores simultáneos.

Punto y final...

Por cierto, para quienes me habéis escrito: a partir del mes que viene contestaré vuestras cartas y os comentaré lo más interesante que pueda extraer de ellas.

Aprovecho para deciros que controléis un poco vuestro ímpetu de consoleros en apuros y también que no repitáis las cosas que ya os he contado, ¡periquines!.

Y Como dije el mes pasado, Sayonara amigos del megabit.

The Elf

VENDER UN GAME GENIE® NO AUTORIZADO COMPORTA TRES PROBLEMAS

1 LA VENTA DE UN GAME GENIE® NO AUTORIZADO EN NUESTROS TERRITORIOS EXCLUSIVOS CONSTITUYE UNA INFRACCION DE NUESTROS DERECHOS

Lewis Galoob Toys, Inc es el licenciatario y distribuidor único y exclusivo del potenciador de video juegos Game Genie® para Estados Unidos y Europa Occidental*. Estamos dispuestos a continuar defendiendo firmemente nuestros legítimos derechos frente a la venta de imitaciones ilícitas de nuestros productos en nuestros territorios, hasta donde las leyes lo permitan. Asegúrese de que los potenciadores Game Genie® que usted vende son productos originales fabricados por Galoob. No dude en consultar a Galoob o a sus distribuidores autorizados si tiene alguna duda al respecto.

El distribuidor autorizado por Galoob para Game Genie® en España y Portugal es Fabricas Agrupadas de Muñecas de Onil, S.A. (FAMOSA).

Unicamente los potenciadores Game Genie® autorizados llevan los nombres Galoob y Famosa.

2 UN GAME GENIE® ILEGAL PUEDE SER UN GAME GENIE® DEFECTUOSO

Las copias no autorizadas de los potenciadores Game Genie® importadas ilegalmente pueden incluso no funcionar con los video-juegos comercializados en España. Todo video-juego comercializado en un mercado determinado, debe utilizar códigos especiales desarrollados específicamente para dicho mercado; dichos códigos especiales aparecen descritos únicamente en los libros de códigos autorizados distribuidos en el territorio de dicho mercado.

3 EL FUTURO PUEDE TRAER MAS PROBLEMAS

Galoob ha presentado una solicitud de licencia exclusiva para utilizar las patentes del Game Genie® en 13 paises de Europa Occidental*, incluyendo España. Exigiremos firmemente el respeto, reconocimiento y ejecución de cualquier futura patente, así como los derechos de propiedad intelectual y marcas registradas hasta donde las leyes lo permitan.

Actualmente, está a la venta en España el potenciador Game Genie® para el sistema NES®. En 1993, estarán disponibles los potenciadores Game Genie® para Sega®, Megadrive®,SuperNES® y Game Boy®.

* Territorios exclusivos: Estados Unidos de América; Alemania, Austria, Bélgica, Dinamarca, España, Finlandia, Francia, Grecia, Holanda, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Noruega, Portugal, Reino Unido, Suecia, Suiza.

GALOOB®

Lewis Galoob Toys, Inc. 500 Forbes Boulevard, South San Francisco, CA 94080 USA.

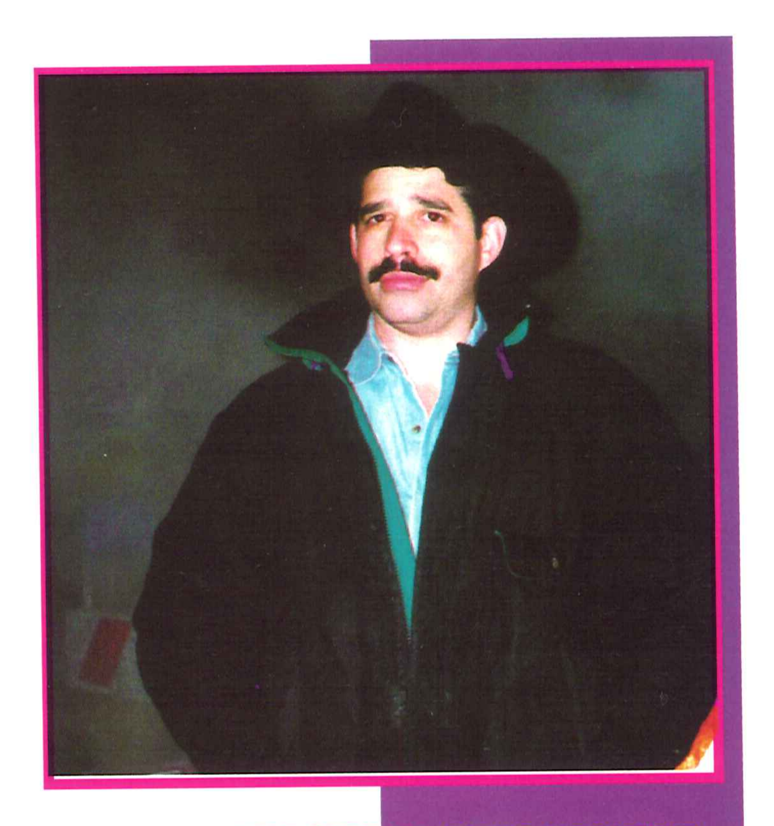
LOGO: CREADO POR CODE MASTERS SOFTWARE CO. LTD.®





EL PERRO CONSOLEGA

Aquí os mostramos a un espabildado lector. No, no nos referimos al perro, hablamos del amo de la tierna criaturita al que no se le ha ocurrido otra cosa que la de adiestrar al can para que vaya al quiosco todos los meses a por la Hobby Consolas de sus amores. Lo que no sabemos es si el simpático cocker le echa un vistazo en el camino de vuelta...



.UN CORRESPONSAL MUY YANKEE.

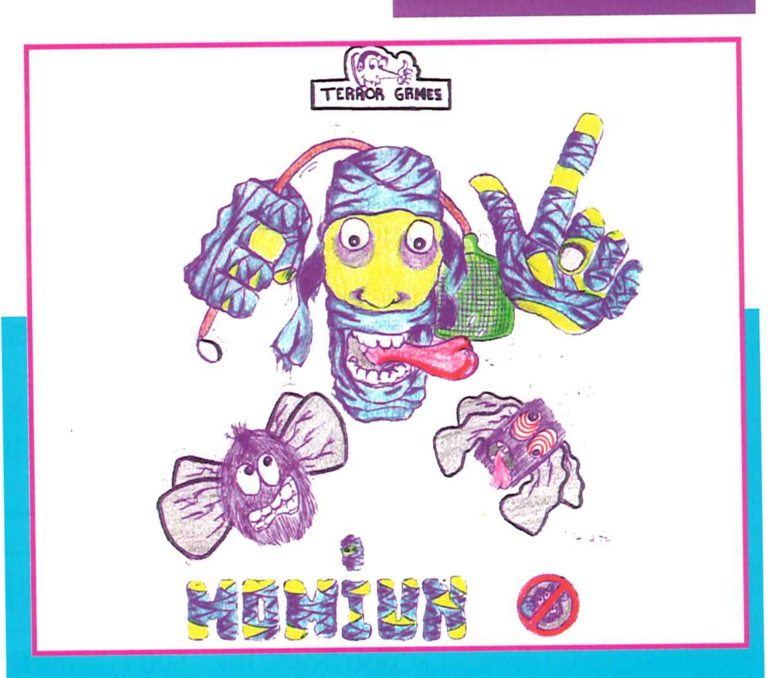
Este caballerete orondo y con cara de pocos amigos que véis en la foto no es otro que nuestro corresponsal en U.S.A, Marshal Rosenthal.A pesar de ir vestido de esta manera tan americana, y de tener esa mirada de malo de película es un muchachete muy agradable. Sólo tiene un defecto, y es que no se le entiende nada. Debe ser cosa del chicle... suponemos.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
MEGADRIVE	Tale Spin	Zoom	Pengo
M. SYSTEM	Smash T.V.	Master of Darknes.	Alien Storm.
GAME GEAR	Solitaire Poker	Slider	Put & Putter
LYNX	Hydra	Tournament Cyberball	Robotron.
NINTENDO	Paper Boy	Top Gun	Total Recall
GAME BOY	Bubble Boubble	Dynablaster	Spiderman 2
SUPER NINTENDO	Paper Boy 2	Blazing Skies.	Robocop 3.

Han colaborado pocos conselegas (nos vamos a enfadar), pero con mucha clase:

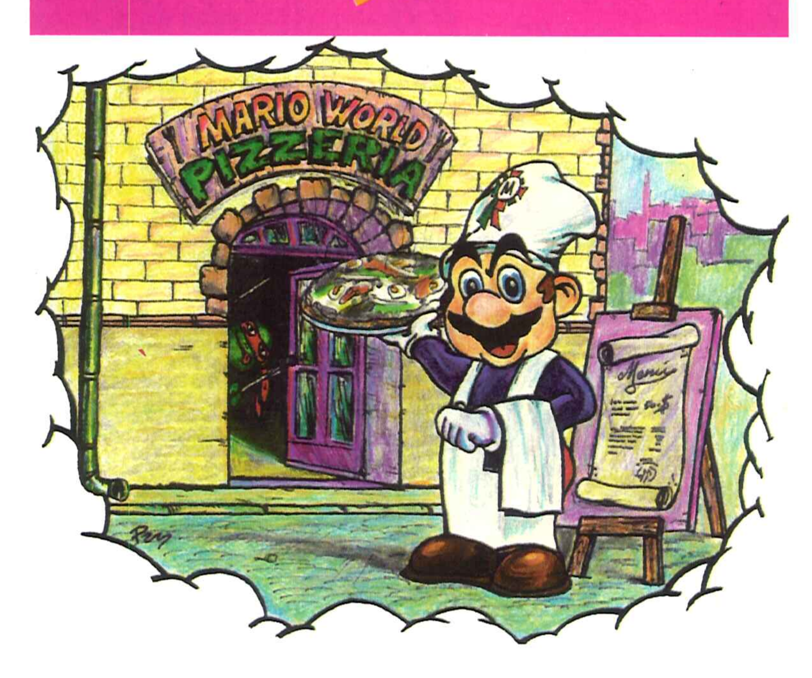
Antonio Jesús Fdez (Ciudad Real). Abel Vaquero de Pedro (Madrid).David Pérez García (Valladolid). Juanma Oria Herreros (Madrid).



LA MASCOTA MATABICHOS

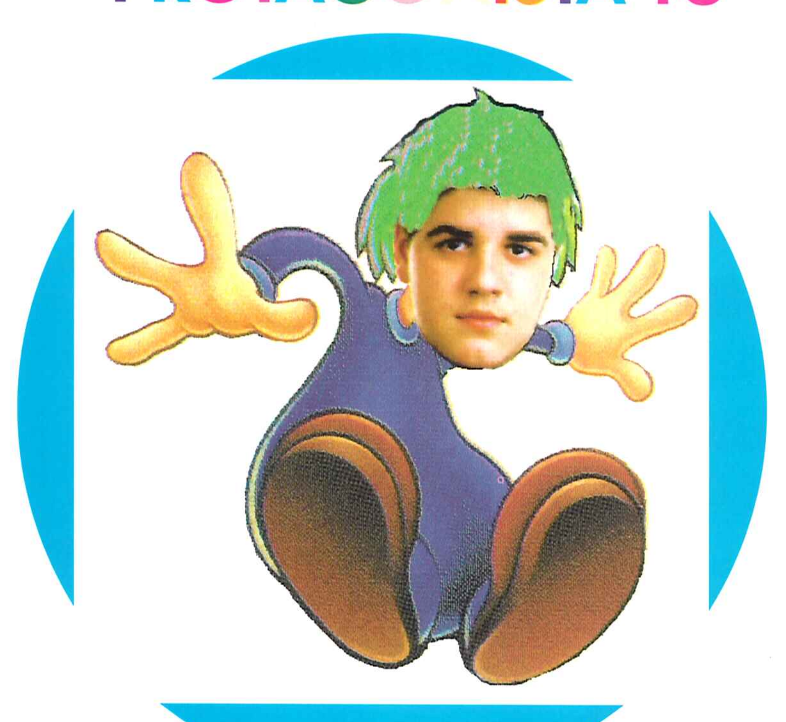
Directamente de varios siglos atrás, nos llega esta momia terroríficamente divertida. Matamoscas en ristre, os hará disfrutar horrores liminando pesados moscardones disecados. El olor puede resultar un poco repulsivo, pero tenéis que comprenderlo, lleva muerta unos añitos... **David Garcí Olmo (Sevilla)**

EL DIBUJO DEL MES



Mario ha montado una pizzería de lo más simpática y coquetona. Y las pizzas las hace él mismo, caseras a tope y con toda la "salsa" que este gracioso italiano sabe poner en todas sus creaciones. El descubrimiento de las habilidades culinarias de Mario se lo debemos al consolega Francisco Marat Torregosa de Valencia. ¡Bravíssimo, Paquillo!

PROTAGONISTA TÚ



Aquí os presentamos a un consolega a la última moda. Con su disfraz de Lemming está dispuesto a comernos el tarro de lo lindo hasta que logremos rescatarle.

Pondríamos un anuncio para que nos ayudárais, pero hemos perdido su nombre, su dirección... hasta hemos predido su cuerpo... ¡Sólo nos ha quedado la cabeza!

EL SENSOR

MOLA

- Que Hobby Consolas regale pins, videos y catálogos
-La nueva sección del consolega The Elf, "Game Master".
- La cantidad de juegos que han salido para Súper Nintendo -
- La originalidad del Sonic 2
- Que salga en Street Figther II para Mega Drive
-Que nos regalen consolas por Reyes.
-El mogollón de información, pantallas, fotos... de esta revista.
-Los buenos gráficos de los buenos juegos
-Los juegos ni muy fáciles ni muy difíciles
-Que en el Sper Mario Land II puedas salvar pantallas
- Los buenos reportajes que hacéis en Hobby Consolas

NI FU NI FA

- Que no salgan más joysticks para S.N.
- El precio de las revistas de videojuegos (Excepto Hobby Consolas que trae más páginas y más regalos que ninguna).
- Que Sega se haya copiado el Bazooka de Súper Nintendo.
- Las canciones de Mario y Tetris.
- El Smash T.V. de Master System.
- Que intenten hacerle competencia a Hobby Consolas.

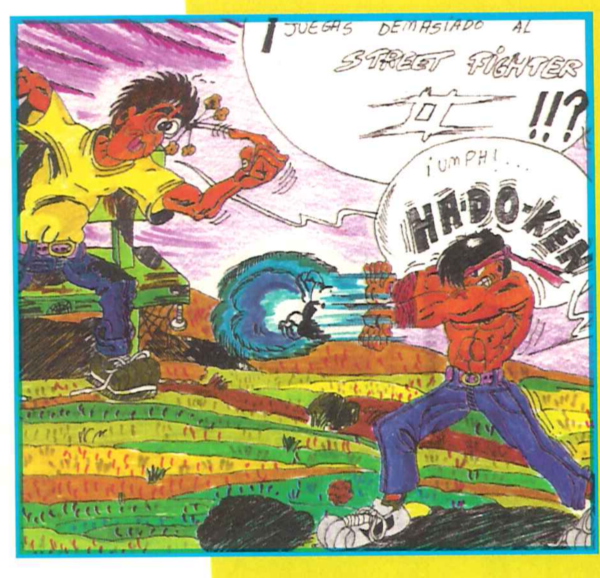
NO MOLA

- Las pocas páginas que tiene Yen.
- Que no haya guerra de precios en los cartuchos.
- Que Hobby Consolas sea mensual.
- Que te indigestes con la cena de Noche Vieja.
- El precio de os juegos de Súper Nintendo.
- Que haya tan pocas aventuras gráficas en el mundo consolero.
- Que no haya juegos de tenis en Mega Drive, Lynx y G.G.
- Que los Reyes te traigan Carbón.
- Que en Murcia no haya una tienda especializada en videojuegos.

Han colaborado para relizar este Sensor navideño los hobby consolegas:

David Fernández González (Asturias).
Antonio Heras (Jaén).
Pedro Pablo Aroca (Murcia).
Hugo Felgueres Cordera (Oviedo).
Antonio Jesús Fdez (Ciudad Real).
José Enrique Sanz (Baleares).
Juan C. Colomo (Melilla).
Iván San José Fuentes (Miranda de Ebro).

¡Qué LOCURA!



JUGANDO JUGANDO

Puedes terminar convertido en algún personaje consolero, como le ha ocurrido al amigo Luis Asensi, de Barcelona. El pobre Luis tiene la obsesión de que todo el mundo quiere arrebatarle el título de Street Figther. Y claro, él se defiende de la mejor manera que puede. "Ha-do-ken a Ha-do-ken".



RATBAT

Ya está aquí el nuevo y más genial héroe de la consola Pera Drive. Es una parte rata, otra murciélago, y todo metepatas. Tropieza hasta con su sombra, lo que te garantiza una aventura de lo más entretenida y desesperante. Si quieres enfrentarte con todos los enemigos del mundo y contigo mismo, sólo tienes que llamar a Ratbat, y lo demás vendrá por añadidura.

.Francisco Polo Serrano (Zaragoza).



LOS RIESGOS DE SER HÊROE

Aquí tenéis en exclusiva una de las desventuras de nuestros héroes consoleros. Ya podéis ver en qué lamentable estado quedan tras una de esas partiditas en que no hacen más que matarte vidas. Después de conocer todo esto, no es de extrañar que el pobre novato Tails tenga algunos problemillas de estomágo.

Gorka Bes (Guipúzcoa).

BUSCO UN HÉROE LLAMADO BART



Bart Simpson ha vuelto. Le podéis encontrar bastante curtido de sus anteriores aventuras, se ha vuelto prácticamente indestructible y clama venganza. Pero, ¿venganza, por qué? Pues nada más y nada menos porque le han robado su remesa de Hobby Consolas, y eso no puede quedar inmune.

Angel G. Fuentes (Tenerife).

SONIC NOS MANDA SALUDOS

Sonic, el puercoespín azul, y su inseparable Tails quieren saludar en nombre de todo este equipo de "locos" que elaboramos la revista, a todos nuestros amigos, y en especial, a Susana, la hermana del consolega Borja Lotina, de Lérida,.





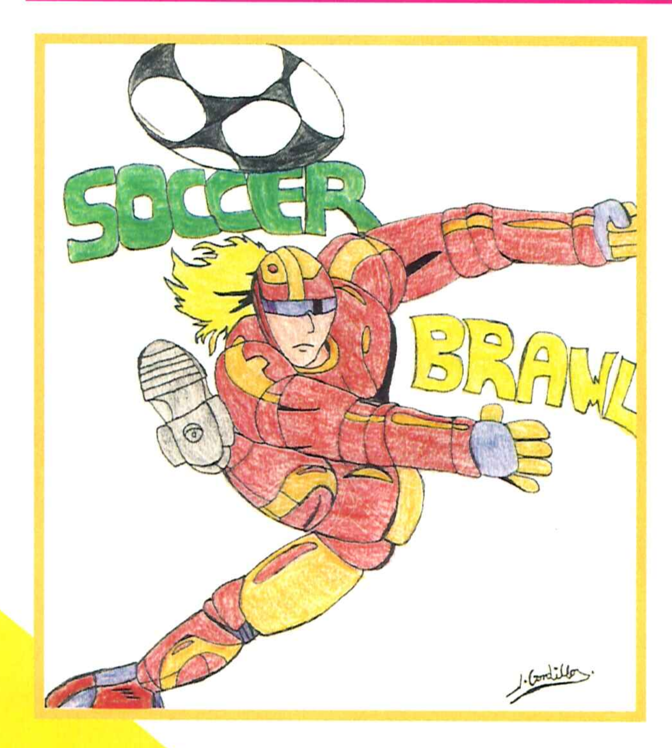
EL RETO DE FIDO DIDO

Fido Dido se encuentra en una situación bastante comprometida. Como veis, Mario le ha retado a jugar una partitidita con él al S.M.B 3. Si Fido no es capaz de ganar a Mario, su reputación quedaría en entredicho, pero derrotar al bigotudo en una de sus aventuras, es de lo más complicado. Por eso, deseamos al larguirucho de Fido toda la suerte del mundo.
Alberto Alvaro León (10 años).



AMIGOS PARA SIEMPRE

Con esto de la llegada de las fiestas navideñas, todos los héroes consoleros se han reunido para desearse un feliz año nuevo, una feliz navidad y muchos juegos nuevos en los que poder demostrar sus habilidades. En espera de que estos hermosos deseos se cumplan, también nosotros nos unimos a la celebración. Más juegos igual a más diversión.



FUTBOL DEL FUTURO

Nuestro consolega Javier Gordillo de Barcelona se está convirtiendo en un gran jugador de fútbol gracias al Soccer Brawl de Neo Geo. Lo malo es que al copiar al pie de la letra las instrucciones del juego, es un pelín violento.



YEN EN EL STREET FIGTHER II

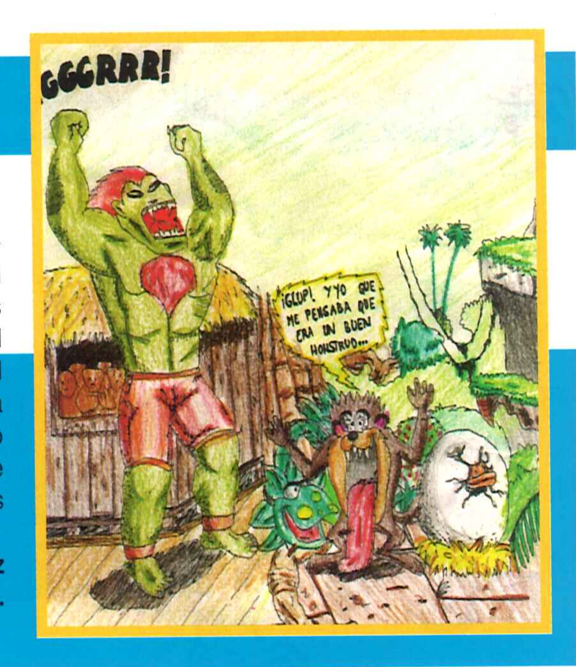
Yen se enfadó bastante cuando en la sección "El sensor" de hace dos números, se dijo que todos le ganaban jugando al Street Fighter II. Para que comentarios de este tipo no volvieran a circular, pensó que la mejor idea sería introducirse en el cartucho, con el objeto de aprender todos y cada uno de los trucos de los mejores luchadores de primera mano; y así lo hizo. Animo Yen, pronto conseguirás derrotar a todos tus rivales.
José Luis **García Salmerón (Murcia)**



¡POBRE TAZ!

El irascible diablo de Tasmania se creía el monstruo más feo y espantoso de cuantos pululaban por el mundo consolero. Imaginaos cuál no sería su sorpresa al encontrarse de bruces con el impresionante Blanka. La decepción del diablillo ha sido tremenda; él que pensaba que no podían existir personajes más monstruosos.

Víctor Miguel Suárez (Barcelona).



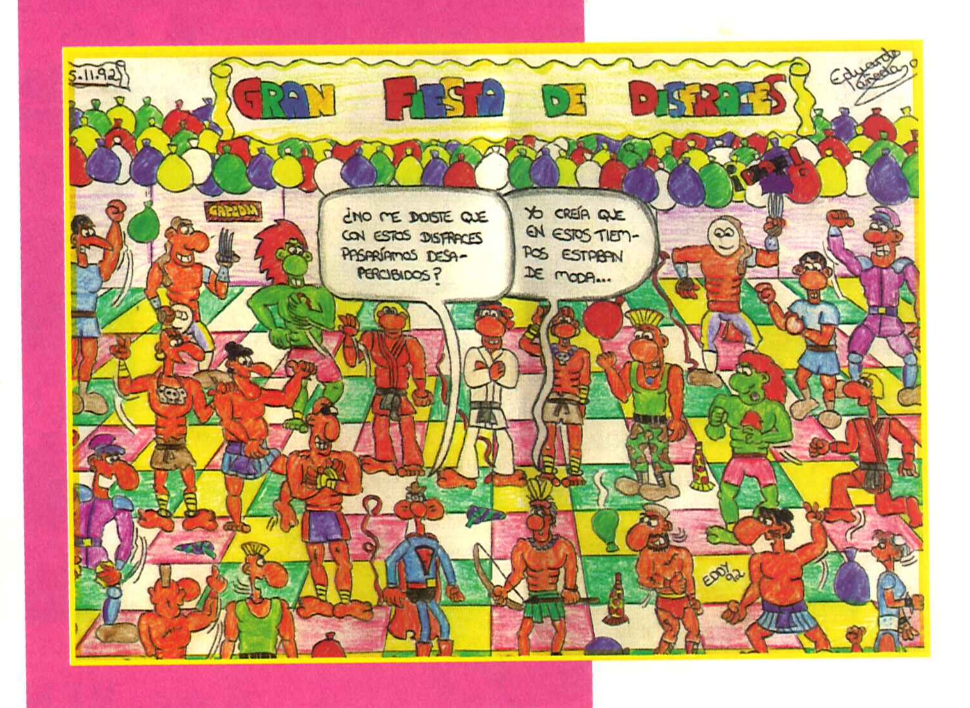


A LA CAZA DE GAME BOY

Tras extraviar su Game Boy, el protagonista de Boulder Dash se encontraba desesperado. Ni corto ni perezoso, se dedicó a buscar en las minas de Nintendo hasta encontrar su portátil. ¡Bien por el minerito! Andrés Navas (Madrid)

DISFRACES MADE IN STREET FIGTHER

Parece ser que está pegando fuerte el S.F II. Ya veis qué sorpresa se llevó nuestro consolega Eduardo Pañeda (Bilbao), cuando entró en la fiesta de disfraces de unos amigos y se dio cuenta de que su traje último modelo de azteca se había quedado desfasado. ¡Hay que estar más atento a la moda, Eduardo!



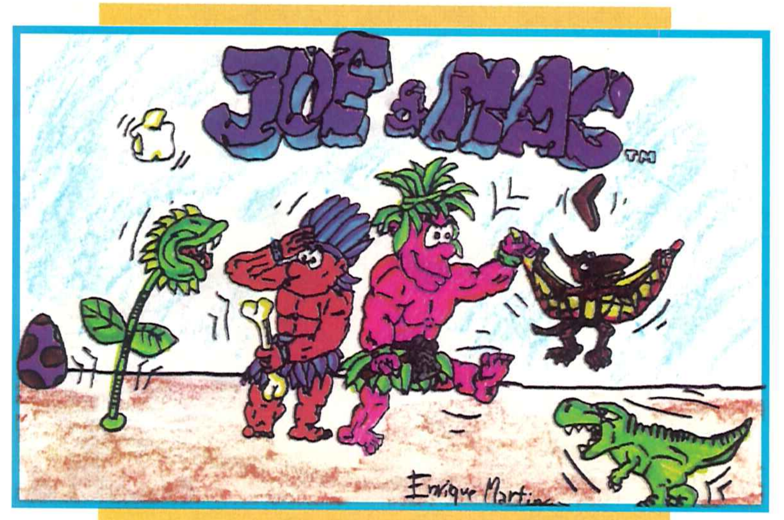


LA PANDILLA DE SONIC

Nuestro amigo Sonic tiene unos amigos de lo más especial y divertido, aunque un poco macarras. Pásalo bien con ellos. Ignacio Grau Pardo (Cádiz).

REALISMO, REALISMO.

Hay algunos juegos que se pasan de realismo, y si no os lo creéis, no tenéis más que preguntar al consolega Christian Fornieles (Barcelona). El os podrá explicar con todo tipo de detalles la que se puede armar por tomar una curva a excesiva velocidad, conduciendo un coche de un juego muy bien simulado. Que no sea nada, Christian, y a seguir tratando de mejorar tu propia marca.

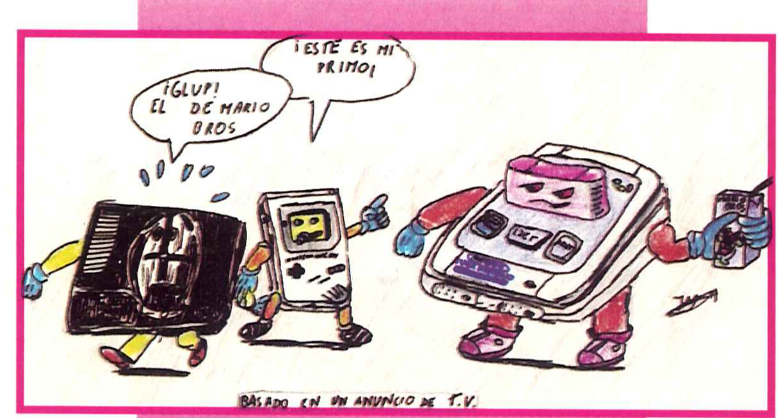


DINOSAURIOS A PATADAS

Joe y Mac ya están un poco hartos de andar por ahí esgrimiendo hachas de piedra contra todo tipo de reptiles varios. Han decidido sacar partido a tanto bichejo, utilizando los dinosaurios como balones de fútbol. Esféricos, lo que se dice esféricos, no son, pero parece que con ellos se pueden disputar campeonatos con mucha “garra”.
Enrique Martínez García (Madrid) 22 años.

COSAS DE LA TELE

La televisión ha dejado notar su influencia incluso en el mundillo consolero. Y si no, que se lo pregunten a la pequeña Game Boy. La mejor manera que ha encontrado para defenderse de los ataques de la abusona Megadrive, consiste en amenazar con llamar a su prima mayor, "esa que juega mucho con Mario World". El resultado de tan terrible amenaza, ya lo podéis ver.
Juanma Pinto Aguirre (Cantabria).





EL PRIMER BAILE

Hace pocos días Yoshi ha celebrado su puesta de largo. Por supuesto, su acompañante en tan importante ocasión ha sido Mario. Hicieron tan buena pareja y estaban tan compenetrados, que los estudios de Hollywood han decido hacer con ellos el film “Clear Play”, segunda parte de la popular Dirty Dancing. El éxito de taquilla está asegurado.
Jesús Garrigos (Valencia).

LOS PROBLEMAS DE PC KID



La carismática mascota de Turbo Grafx, Pc kid, tiene más de un problema con la llegada de los frios invernales. Con ese "cabezón" cansado de repartir golpes a diestro y siniestro, es difícil que encuentre un sombrero a su medida. Mucho nos tememos que este invierno va a pasar un poco de frío. **D. Santiago Hernández (Madrid).**

¡QUERIDOS REYES MAGOS...!



Desde estas páginas, el consolega Juan Carlos Encina de Madrid quiere pedir a los Reyes Magos algunas cosillas sin importancia. Ahí van: paz, amor y... consolas para todos los consolegas del Universo y parte del extranjero. Seguro que sus majestades cumplen su petición. ¡Feliz Navidad!



NAKI™ *Acaba con la bronca de las pilas !!*

TURBO TWINS™

LAS BATERIAS RECARGABLES QUE SE INSERTAN EN EL COMPARTIMENTO DE PILAS DE TU GAME GEAR®

INCLUYE FUENTE DE ALIMENTACIÓN.
SE PUEDE RECARGAR MIENTRAS SE USA.

PRO-POUCH+™



SE ADAPTA A TODAS LAS CONSOLAS PORTÁTILES Y A SUS CARTUCHOS

ACTION-PAK™

LA BATERÍA RECARGABLE QUE SE INSERTA EN EL COMPARTIMENTO DE PILAS DE TU GAME BOY®



PRO-CONTROL™

EL SUPER CONTROL-PAD PARA SUPER NES®



MASTER-PAK™



TODOS LOS COMPLEMENTOS QUE TU GAME BOY® NECESITA

-Nintendo, Super Nintendo y Game Boy son marcas registradas de Nintendo.
-Game Gear es una marca registrada de SEGA.

Distribuido por **CONSOLA CENTER, S.A.** Gran Via de les Corts, 265, 7è., 2a. 08014 Barcelona Tel. (93) 296 67 18 - Fax (93) 424 17 48

SER EL MEJOR ESTÁ EN TUS MANOS...

CHAMPION®



RAMON CARRETÉ



Un Concurso para Alucinar en Colores

SEGA



CUPÓN DE RESPUESTAS

NOMBRE:..

APELLIDOS:..

DOMICILIO:..

D.P.:..

PROVINCIA:..................LOCALIDAD:..................

1. Robotnik..............................TLF:..................

3. Teniente Ripley.............. 2. Mickey Mouse..................

5. John Connor.............. 4.Mobo y Robo ....

6. Pedro y Pablo..................

BASES DEL CONCURSO

• El concurso está dividido en tres fases, completamente independientes entre sí, que están teniendo lugar durante los meses de Noviembre, Diciembre y Enero.

• Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen los cupones correspondientes y con las respuestas acertadas.

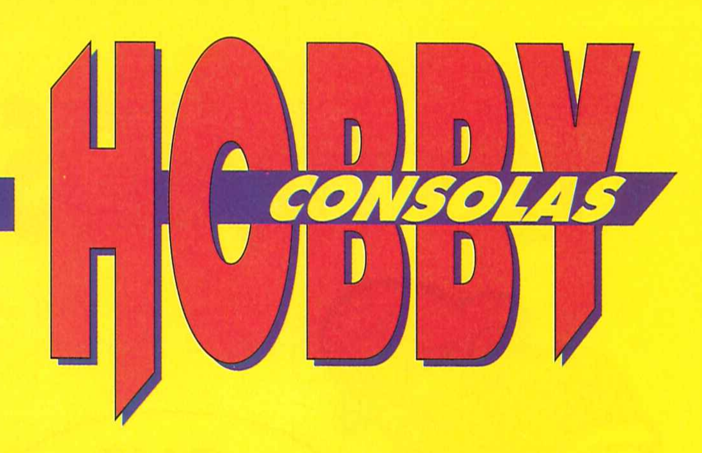
• En el concurso del mes de Noviembre se sortearán ante Notario 40 consolas Game Gear con sintonizador de TV, y el resto se sortearán en Diciembre (30) y en Enero (30).

• Sólo podrán participar en el sorteo de Enero los sobres recibidos con fecha de matasellos desde el 25 de Diciembre hasta el 1 de Febrero de 1.993 (ambos inclusive).

• El sorteo correspondiente al mes de Diciembre se celebrará ante Notario, en Madrid, el día 4 de Febrero de 1.993, y los ganadores se publicarán en el número de Marzo de Hobby Consolas.

• El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

• Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.



GANADORES CONCURSO Nº1

Javier Gómez Guillen	Alicante
A. y S. Nicolas Mascarell	Campello
F. José Fernandez Caliani	El Tiemblo
David Olaraga García	Taiza
L. Miguel Dominguez Tordable	Montcada i Reixach
Ferrán Baque Viader	Barcelona
David Domenche Redondo	Barcelona
Xavier Aparicio Almirall	Barcelona
Antonio Escamez Vargas	Santa Perpetura
Enrique Oñate Arribas	Montgat
Juan Manuel Herrera Hibaleo	Cádiz
Ivan Galvin Montero	Cádiz
Daniel Galán Ortegón	Jeréz de la Frontera
Héctor Bravo García	Castellón
Jesús Felipe Gil Aranda	Almadén
Jose Antonio López Caramelo	Santiago
Lander Fernández Molina	Hernani
Roberto Flecha González	León
J. P. Martínez de Velasco	Madrid
Daniel Feijoo del Aguila	Madrid
Christian Macio Holmberg	Madrid
Olvido Cuesta Gómez	Madrid
Nuria Pérez García	Madrid
Alvaro Jaen Vega	Madrid
Aitor Jonás Duran Martínez	Algete
Margarita Gómez Caro	S. S. de los Reyes
Olga Melgar Navarro	Coslada
Sergio García Samos	Torrejón de Ardoz
Javier Dato Pérez	Cieza
Daniel Casado Niso	Burlada
Pablo Menéndez Huerta	Asturias
Fernando Riobo Simón	Vigo
Jose Mª Wamba Solorzano	Montera
Alvaro Rodríguez Rivas	Osuna
María José Gracia Lobo	Osuna
Francisco Sarriá Holgado	Osuna
Rafael Mata Galgo	Soria
Alfredo Merino Rodilana	Valladolid
Unai Cámara Ramírez	Portugalete
Roberto Hernandez Iranzo	Zaragoza



¡¡¡Locos, nos habéis vuelto con vuestras cartas!!! Y es que nuestras sufridas secretarias no sabían ya dónde meter tantos millones de sobres que llegaban diariamente. Menos mal que Laura y Ana tienen mucha paciencia y, en el fondo, les gusta eso de que las hagáis trabajar a tope. Así que, ánimo. Seguid enviando más y más cartas. Nuestras chicas os lo agradecerán eternamente...

CONCURSO Nº3
¿A QUÉ JUEGO PERTENECE?

Pero, ¿cómo? ¿que todavía no habéis conseguido una sensacional Game Gear con sintonizador de TV? ¡Pues aprovechad esta última oportunidad que os ofrecemos! Y para que tengáis más posibilidades, os hemos vuelto a poner las cosas muy, pero que muy facilitas. En esta ocasión tan sólo debéis leer los nombre de los personajes que os hemos puesto en la lista de la izquierda, y adivinar en qué juego aparecen de los que hemos incluído en la lista de la derecha.

Personaje	Juego
1. ROBOTNIK	THE FLINTSTONES
2. MICKEY MOUSE	ALIEN III
3. TENIENTE RIPLEY	FANTASÍA
4. MOBO Y ROBO	BONANZA BROS
5. JOHN CONNOR	SONIC
6. PEDRO Y PABLO	TERMINATOR

Cuando hayas descubierto los nombres de los juegos a los que pertenecen los personajes numerados del 1 al 6, escríbelos en los espacios que hemos dejado en el Cupón de Respuestas. Recórtalo* (o hazle una fotocopia) y envíanoslo junto con el Cupón Concurso Game Gear Nº 2 a:
HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO GAME GEAR Nº3
Mes de Enero.

*Si no quieres romper demasiado la revista, puedes enviarnos una fotocopia del Cupón de Respuestas, pero no valen fotocopias del Cupón Concurso Game Gear Nº3, que

CUPÓN CONCURSO GAME GEAR Nº 3

LES HEMOS REGALADO UNA



ALAVA

CABRERA GALLARDO JUANI
ETXAZARRA ALVAREZ IVAN
EXPOSITO AGUAYO DANIEL
GUEVARA LEKUE JANIRE
TURRIAGA ARRABAL CARLOS
MARTINEZ DE OSABA ARKAITZ
PEREZ GALLEGO ALVARO
ROMERO SANCHEZ IKER
VICENTE GONZALEZ IKER
ZUBIELQUI FINCIAS ARITZ

ALBACETE

ESCARABAJAL CENSANO RUBEN
GOMEZ REQUENA RAFAEL
LAMENCA MARTINEZ CARLOS
LIZAN PALACIOS CONSUELO
LOPEZ LEAL ROSA MARIA
MARTIN BAUTISTA RAFAEL
MARTINEZ ABAD RAUL
ROSELL ROLDAN JOSE JUAN

ALICANTE

ALCARAZ VAZQUEZ BARBARA
BOBADILLA JAEN FCO. JAVIER
BOX MARTINEZ VICTOR MANUEL
CABRERA SEVA ROBERTO
CALZADO NUÑO ISIDRO
CAMPELLO MASSO RUBEN
CERDA TEROL MIGUEL ANGEL
CORTES BALAGUER PEPA MARI
FERNANDEZ SANCHEZ ROCIO
FERRANDIZ BOMARTI ALMUDENA
FERRANDO MORERA JOSEFA
GARCIA CAMPELLO MANUEL
GARRI VIDAL VICTOR MANUEL
GIL ABAD M CARMEN
GIL TORREGROSA JUAN FERNANDO
GILABERT GOMIS JOSE DOMINGO
GOMEZ BANERA EDUARDO
HERNANDEZ MARTINEZ ANGEL
HUERTAS SANCHEZ SANTIAGO
LIMORTE MURIES JUAN PEDRO
LIRIO GRAN FRANCISCO
LLOPIS NUÑEZ ROBERTO
LLORET FERNANDEZ ANDREA
MARTI VIDAL JAVIER
MARTINEZ JIMENEZ DAMIAN DAVID
MIRALLES PEDREÑO MIQUEL
MONEDERO REDONDO MANUEL
MOYA BAILE VICTOR
MOYA PACHECO IVAN
MUÑOZ MARTINEZ ARANTXA
MULA GARCIA ANGELES
MUNUERA GARCIA WALTER
NAVARRO MANZANERA FCO. JAVIER
PINEDA GOMEZ ANA
PLAZA COLOMA RICARDO
RAJA SAEZ JOSE JAVIER
ROMERO GARCIA PEDRO MIGUEL
SAIZ UÑEZ MIGUEL ANGEL
SALA ALBERT ELENA
SANJUAN CANDELA LORENA
SEVILLA ANTON VICENTE
SOUSA COLLAZO MARCO ANTONIO
TERUEL AIRES JOSE MARIA
TOMAS GONZALEZ ANTONIO
TRIVIÑO ELMEL SANTIAGO
VALLE COGOLLAR CARLOS
VAN HERPT VICTOR
VIDAL MARIN LETICIA
VILLENA GARCIA GLORIA
ZARAGOZA ZARAGOZA IVAN

ALMERIA

CAMPOS CAZORLA CAROLINA
CARMONA SILVA ANTONIO
CORTES IRUNDIAGA ALFONSO
DOMINGO DOMINGO JOSE MIGUEL
ESTEBAN MARTINEZ FRANCISCO
FERNANDEZ LLANCAS NOE
GIL AVILES MIGUEL
GIL PEREZ FERNANDEZ ALBA
GONZALEZ HERNANDEZ FRANCISCA
LOPEZ MILLAN SOLEDAD
MENA RODRIGUEZ MARIA DOLORES

ASTURIAS

ALONSO CARRANDI JESSICA
ALVAREZ ALVAREZ MIGUEL
BORRAGAN RODRIGUEZ LAURA
CRESPO SOLDEVILLA MIGUEL
CUEVA YUS RICARDO
ESTEVEZ AMAGO VERO
FERNANDEZ GARCIA JAVIER
FERNANDEZ PERNIA OLIVER
FERNANDEZ RIVERAS MARIA
FERNANDEZ SANCHEZ NESTOR
GONZALEZ ALVAREZ FCO. JAVIER
GONZALEZ FERNANDEZ CRISTINA
HERRERO PERERA LAURA
LOPEZ GRIJALBO AINHOA
LUQUE GARCIA VERONICA
MARTIN CUESTA MIGUEL
MUÑIZ BLANCO FERNANDO
NAVIA FRAILE FCO. JAVIER
PEREZ FERNANDEZ IGNACIO
PEREZ MARTIN MIGUELA
SANCHEZ DEL ROSAL ELENA
SOLOR VAZQUEZ LUISA MARIA
TRIVER TABOSKY ANDRES
VALLINA SILVIA ALBA
VILLAMOR GONZALEZ SELENE

AVILA

GARCIA BLAZQUEZ MARIA VEGA
GARCIA NAVARRO MARIA CARMEN
GARCIA SERAPIO MARI ANGELES

RECIO ALIA ALVARO

BADAJOZ

ARANDA CORBADRO SANDRA
CALDERA ZAJARA RUBEN
CARMONA CRUZ CELIA
COLLADO PIRIZ CARLOS ALBERTO
CORTES ANTEQUERA FCO JAVIER
DURAN GUISADO ALONSO
FERNANDEZ MONTAÑO SANTIAGO
GIRALDO GALLEGO FRANCISCO
GOMEZ QUINTANA ENRIQUE
GONZALEZ ANTONITO
GONZALEZ CARRASCO MARTA
IGLESIAS ROMERO JOSE MIGUEL
LLERA ALONSO MANUEL
MUZIEL CARRASCO ANA BELEN
RICO JUAREZ ROBERTO

BALEARES

APARICIO VERDUCH RAUL
BOZADA GUISADO MARIA JESUS
CLEOFE HUGUET SERGI
COMPANY PONS VERONICA
CUART CURTO JOAN
DELGADO HINOJOSA PIEDAD
DOLMAU ESPET VICTOR
FERNANDEZ BALAGUER TOMEN
FERRIOL TERRASA JAIME
GALLEGO GALAN ANA MARIA
GALVEZ MENASAS LAURA
GARCIA RIERA JAVIER
GONZALEZ SALINAS FCO. JOSE
LLANERAS OLIVER JUAN EDUARDO
LOBATO GREGORI IVAN
LOPEZ GARCIA JOSE ANTONIO
MATAS CAPARROS DANIEL
MERCADAL JIMENEZ MARIA DEL MAR
MOREG CALDENTEY CRISTOFOL
NAVARRO VALERO VERONICA
RADON MORALES MIGUEL
RADRON MORALES MIGUEL
RIERA MARI JOSE RAUL
ROMERO ESCOBAR JOSE CARLOS
ROSA CANALES MARCOS
SALA SALA JOSE IGNACIO
SASTRE SANCHEZ FRANCISCO JOSE
SERRA GOMILA MIGUEL ANGEL
SERRA NEBOT ARNAU
TALTAVULL MOLL JOAN
TITOS RAMIS MIGUEL
VALIENTE PICON FCO JOSE

BARCELONA

ABELLA MARTIN DAVID
AGUERA GARCIA MIGUEL
ALADEL CAMPO JOAN
ALGUACIL RUIZ ALEX
ALLENDE NAIA DANIEL
ALVAREZ ELENA
ANDREU ROURA JOSEP JOAQUIN
ANDUJAR DEL POZO DAVID
ARIAS SANTIAGO
ARMENTANO VILA RICARDO
ARQUES GIBERT MONTSERRAT
BARROSO FERNANDEZ JUAN FCO.
BELLES PEREZ ANTONIO
BOSQUE MORENO JESUS
BRUGUERA ROVIRA EVA
CAÑADILLAS SAEZ LIDIA
CABRERA DE LA ROSA JOSE
CALLEJA GONZALEZ SERGIO
CALSINA ROMERO SANDRA
CANET SOLA MAR
CARMONA PEREZ DANIEL
CARRIZOSA SERRA ELOY
CASTELLANOS MATEO VICTOR
CASTELLS LUCAS JORDI
CRESPO MUELA ANTONIO
CRUZ VIZCAINO YOLANDA
CUBELLS PRUSI DAVID
CUENCA GOMEZ ALBERTO
CURRO MANZANO R
DE LOS RIOS SANCHEZ FERNANDO
DEL PINO ROVIRA BORJA
DIAZ GONZALEZ PEDRO
DOMENECH MATES JOAQUIM
DOTRI GARCIA ANGEL
ESPAÑA BELTRAN ANGELES
FELEZ PALOMERA ORIOL
FERNANDEZ ARROYO HECTOR
FERNANDEZ FERNANDEZ ELISABET
FERNANDEZ RUIZ DESIREE
FERRER DANIEL
FOLCH CURTO ALBERTO
FONT MORENO LLUIS ALBERT
FONTANET HORTA MARTA
GAGO GONZALEZ JAVIER
GAHAN HERNANDEZ IRAN
GALLART FERNANDEZ JORDI
GALLEGO COZAN MANUEL
GALVEZ BAUTISTA FRANCISCA
GARCIA MALDONADO LARA
GIBERT NAVARRO ALBERT
GIL ALGABA JOSE LUIS
GIL JARDO JOAN
GOMEZ CUSCO RICARDO
GOMEZ MEDINA JONATHAN
GONZALEZ PEREZ ERNESTO
GONZALO CASTRILLO SERGIO A.
GRANADOS ORTIN JOAN
GRIMAU PIÑOL JORDI
GUIJARRO MARTINEZ JAVIER JOSE
GUINARD JORDI
GUTIERREZ ALEJO IVAN
HELBIG PEREZ MONTSERRAT
HERNANDEZ COSTA JONATHAN
HERNANDEZ LLANAS MIGUEL A.
HIDALGO MUÑOZ AURORA
HILENO BARRIENTOS MIGUEL
INIESTA MARTINEZ FRANCESC
JIMENEZ OLAYA JOSE LUIS
JORDANO CASTRO RAFAEL
JUANES PUJOL EDUARD
LABORI PLANA SERGI
LACARTA GUERRERO DANIEL
LAMBEP VICTOR
LEON SOLE XAVIER
LLAVAYOL MORILLA MONICA
LOPEZ I PALAU ALLENT
LOPEZ MATAS ENRIC
LOPEZ SALVADO DAVID
MARFIL SAEZ XAVIER
MARQUEZ OTERO JOSE ANTONIO
MARRADE JORDI
MARTIN TEIXIDO VICTOR
MARTINEZ CESPEDES ROBERTO C.
MARTINEZ GIL JORGE
MARTINEZ TONDO JOAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
NAVARRO JAÑEZ NESTOR
NAVARRO SALVANY NESTOR
OLIVER GARCIA JOSE JUAN
OLIVER PEREZ ALBERTO
OLMO JHENIFAR
PAIN ANTUNEZ JOSE ANTONIO
PALLARES GALOBARDES SERGI
PARES GONZALEZ ERIC
PASTOR MORANCHO JAVIER
PEDEMANTE PICA JAUME
PERAL FERNANDEZ VICTOR
PERELLO HERNANDEZ VICENTE
PEREZ DIEZ ALBERTO
PEREZ GUTIERREZ EMILIO
PEREZ POLIDURA OSCAR
PEREZ SERRANO JUAN
POLONIO LUCAS DAVID
PUIG JOSE MARIA
PUJOL FERNANDEZ ORIOL
QUILEZ GARCIA SERGIO
QUINTO RECIO FCO. JOSE
REDONDO LOPEZ ANDRES
RIBAS CELMA MARC
RICO MARTI ANGELES
RIERA ROMERO JORDI
RIU NOGUERA DAVID
RIUS I ROIG JOSEP
RODRIGUEZ MORALES RAUL
ROMERO JIMENEZ EMI
SACASA FERRER ALBA
SALA CASANOVAS JACINT
SALAMANCA CASTRO RAUL
SANCHEZ MERCHAN RAFAEL
SANCHO LEIVA EVA
SANJUAN ESPINOSA VICTOR M.
SANROMA ROMEBES MIREIA
SANTOS MONTENEGRO VICENTE
SENTIS HERNANDEZ MARC
SEPULVEDA JULIO
SERRANO GARCIA GABINO
SOLANS OLIVEROS CARLES
SOLDEVILA CASES JORDI
SOTO AGUIRRE IVAN
SUAREZ GONZALEZ JOSE MARIA
SUAREZ JORGE
TARIA CALDUCA FRANCESC XAVI
TIRADO SERRANO JUAN CARLOS
TORRAS ALBERT DANIEL
TORRES VIDAL DAVID
TRESSOLS PIQUER NURIA
TRILLA ROMERO LUIS
TURRION DELGADO ABRAHAN
UMBERT NURIA
UROZ SORIANO DAVID
VALLES PUJABERT FRANCISCO
VAZQUEZ ORTIZ JULIO CESAR
VELASCO BATLLE DANIEL
VENTURA MONDEJAR ESTEFANIA
VICARIO PARERA CARME
VILLANUEVA PIÑERO VIRGINIA
YAGO GONZALEZ ANTONIO
ZAHINO RUIZ ABEL

BURGOS

ARENAS IBAÑEZ DAVID
CHICHARRO SOTO IGNACIO
CORGAYA DELGADO JESUS
CUESTA BELEN
DEL HOYO BUSTILLO JAVIER
GARCIA LOPEZ ENRIQUE
GONZALEZ DELGADO DIEGO
MARTINEZ FERNANDEZ MIRIAM
ORTEGA MARTINEZ RUBEN
PECIÑA SALINERO GUILLERMO

CACERES

ALVAREZ GARCIA JOSE ANTONIO
BERNAL RUBIO ADOLFO
BURCIO CASERO GRACIELA
DAVILA FONTCUBERTA FCO. JAVIER
DOMINGUEZ GALET MARIA
FERNANDEZ IZQUIERDO ANGEL LUIS
GAGO CALLE AURORA
GONZALEZ DIAZ MANUEL
GONZALEZ MOÑOZ JAIME
HURTADO VINAGRE ANGEL
MARTIN RODRIGO ISMAEL
MATEOS CALLE SANDRA
NUÑEZ GOMEZ MAXIMO JOSE
PEREZ HERNANDEZ ARANZAZU
REBOLLO EDUARDO
REBOLLO FERNANDEZ MARIA JOSE

CADIZ

ALBA MORALES JUAN MANUEL
CAMACHO ARAGON ANTONIO
CHENY JESUS
CUBERO ARMENDARIZ JUAN
DOELLO MORENO FCO JOAQUIN
DOMINGUEZ VAZQUEZ OSCAR
DURAN SEGURA MIGUEL ANGEL
FEMENIA MARTIN JOSE MANUEL
FERNANDEZ ARANA FATIMA
GUERRERO DIAZ JUAN PEDRO
LINARES NUÑEZ BENITO
LUNAR BENITEZ AIDA
MACHO PEREZ JOSE ANTONIO
MARCHENA FLORES JUAN
MARQUEZ ANAYA RAFAEL
MARTIN PEREZ AZRAEL
MARTINEZ CHAMORRO JAVIER
MIRO RUFINO PABLO JAVIER
MOGICA DEL RIO ANTONIO
MONJE MARTIN RAUL
OLMEDO FUENTES MIGUEL
OLMO FERNANDEZ JOSE ANTONIO
OLMO VIVA JOSE LUIS
ORTA LOPEZ JESUS
PEREZ ANDREU MARIA
PEREZ CORONIL DAVID
PEREZ FLORIDO JESUS
PERIÑAN FRORERO MARIA LUCIA
PULIDO GARCIA JOSE ANTONIO
RUIZ FERNANDEZ ALEJANDRO
SALGADO PEREZ TATIANA
SALGUERO BECERRA IVAN
SANCHEZ CASTELLANO ANTONIO
SANJUAN RODRIGUEZ CARLOS
SEVILLANO ARMENTA JOSE MANUEL
SOTO DOMINGO JOSE MANUEL
TORRADO FALCON MIGUEL ANGEL
VITAL ROMERO JESUS

CANTABRIA

AGALA GOÑI ANTONIO
ANILLO CASADO BORJA
BENMARD DIEGO ARTURO
CABEZA JAVIER
CALLEJA MUÑOZ LUIS ALBERTO
DORRONSORO SANCHEZ STELLA
IBEAS ALCALDE ALBERTO
MIRONES CAYON MARCO ANTONIO
PEREZ VARELA MATEO
POBO NOVALES MARIA GEMA
RIVERA DE LA CALLE SERGIO
SANTURDE GONZALEZ JAVIER
TRUEBA COBO GLORIA IRENE

CASTELLON

ARAN RICO ERIC
ARNAL SERRANO PASCUAL
BELERCHC ALEDO VICTOR
BELLES PRATS VICENTE
FERNANDEZ CERVERA VALENTIN
FONT BARRES MANUEL
LOPEZ GIL RUDI
MALLENCH SAURA JOSE VITOR
MIRO ESCRIBA ENRIQUE
PITARCH MAÑOSO OSCAR
SUÑOL ESTELLER JUAN JOSE

CIUDAD REAL

ALBALATE RAMIREZ LUIS
ASENJO GARCIA SARA
DIAZ GONZALEZ JOSE ANGEL
FERNANDEZ SANCHEZ DE LA BLAN M.
OJEDA TERCERO ALFONSO

CORDOBA

AGUILERA LUQUE PABLO
BARRERA SANCHEZ DAVID
BARRERO RODRIGUEZ ANTONIO
DELGADO GONZALEZ ANDRES
DIAZ SANCHEZ ANDRES
DOMINGUEZ HERNANDEZ SILVIA
FERNANDEZ VIDAL FRANCISCO
GALVAN ROSA ALEXIS
JOMERA VILLA FRANCISCO
JURADO RUIZ ANA
LOPEZ SANCHO ELIAS
MARTINEZ ESPARTERO FCO JAVIER
MARTINEZ RODRIGUEZ SERGIO
MORENO ALCAIDE RICARDO
MORENO SALMORAL ANTONIO
MUÑOZ LOPEZ MARIA AZAHARA
PERALTA CONTRERAS LAURA
RAYA GONZALEZ JAVIER
REQUENA TORRES JOSE ANTONIO
RINCON RECIO MIQUEL ANGEL
RODRIGUEZ MARTINEZ ELIAS
URBANO AGUILERA RAFAEL

LA CORUÑA

BARRAL NAVEIRA ADRIAN
CARZON MARTINEZ SANTIAGO
CASTRO EDREIRA MIGUEL ANGEL
CASTRO RODRIGUEZ VICENTE
LOUZAN CARAMES LUIS A
MARTIÑO TORRECILLAS JUAN F.
MONTERO DIAZ ESTEFANIA
OTERO ORES ALBERTO
PAN ESMORIS JUAN
RODRIGUEZ DIAZ MARTA
RODRIGUEZ SUNCAL MANUEL
SAAVEDRA LAGARES EDUARDO
SANTOS IGLESIAS ALVARO JOSE
TEJEDOR GARCIA RICARDO
VAZQUEZ LOPEZ RUBEN
VILABOY REDONDO DANIEL

CUENCA

CORDOBA CANALES PAULINO
FERNANDEZ MUELAS JOSE ISRAEL
GONZALEZ ALARCON LUIS JULIAN
LOPEZ GOMEZ ALVARO
MALABIA GOMEZ VALENTIN
MENA MONTOYA JESUS MANUEL
NAVARRO OLIVAS RAUL
PARRILLA ZOCO IVAN
REAL PEREZ LUCIA
RENTERO GOMEZ LUIS
SANCHEZ GONZALEZ FRANCISCO

GIRONA

CAÑADAS CARMONA ANGEL
CACERES RAMOS DAVID
CESPEDES ESTEVE ALBERT
CRISALVO MARTINEZ ANGEL
ELGAHANAUAN GARCIA BENJAMIN
GARCIA LLAMAS LYDIA
IRERTE LLUC
JOVER RODRIGUEZ MERLI
KADRE AMED
LOPEZ RAUL
MAS TORRENT ISAAC
MASNOU SALIP JOSEP
NAVARRO CARLOS
RODRIGUEZ BRUJATS TONI
RODRIGUEZ PORCEL CARLES
RUIZ JIMENEZ LUIS
SANTAMARIA BOSAR NEUS

GRANADA

ALBERTO ROGAS CARLOS
ARROYO FAJARDO MANUEL
BAUTISTA SEGURA IGNACIO
FERNANDEZ ALAMEDA JUAN PABLO
GONZALEZ MORENO M ADELA
GUTIERREZ DEL MORAL MIGUEL
JIMENEZ ORTEGA ANTONIO
LOZANO RODRIGUEZ GUSTAVO A.
MEGIAS PEREZ ANGEL
MERCADO PERTIÑEZ VERONICA
MUÑOZ MORALES JOSE MANUEL
ORTEGA FERRER JOSE MANUEL
RODRIGUEZ BRIONES RAQUEL
RUIZ FERNANDEZ JOSE RAUL
SANCHEZ MOCHOI GUSTAVO A
TORRES LOPEZ FCO. JOSE
VILLAR LOPEZ MIGUEL

GUADALAJARA

ALVAREZ ELICES MA.CARMEN
GOMEZ POZO MARIA
PACHECO JIMENEZ MARCOS

GUIPUZCOA

AIZPURUA MURUA IVAN
BENITEZ FERNANDEZ MARCIA
BERNIER MARQUEZ JOSE ANGEL
CEPERO GARCIA FRANCISCO
CORRALES ALONSO ASIER
CORTES HERNANDEZ AINHOA
FINCIAS AGUADO JAVIER
GARCIA GARCIA JOANA
GIL MIRANDA DAVID
GONZALEZ GARAIGORDOBIL GEMA
HERAS FARIÑAS ALEXANDER
HOYOS CRUZ MARIA LOURDES
LOBATO FEMIA AITOR
MADINA UGARTE ISMAEL
MARTIN SANDOVAL DAVID
MATIAS CRISTIAN
NALDAIZ MUÑOZ PILI
OSTOLAZA BERNEDO GANIX
PECIÑA ALBERTO
PERAL GONZALEZ ARHAITZ
SALVADOR NAIKE
SANCHEZ TACON MARK
SANCHEZ VIÑAS AITOR
URBIETA ASTIGARRAGA KEPA

HUELVA

BOGADO LOPEZ ALICIA
CAMERO DOMINGUEZ MANUEL
CARMONA HURTADO ISAAC
CONEJERO PEREZ MERCEDES
DOMINGUEZ ESPINA JOSE LUIS
DONAIRE MARTIN IDELFONSO
GARCIA SANCHEZ MATAMOROS
DIEGO MANUEL
GOMEZ MENCHERO ALBERTO
LASARTE CABALLERO MERCEDES
LEÑERO BARDALLO JUAN A
LIAÑEZ BOHORQUEZ DANIEL
MARIANO CAMACHO ANTONIO
MARTINEZ VERDEJO JUAN JOSE
MONTENEGRO SEQUERA GEMA
MORA RAMIREZ ALEJANDRO
MORON GONZALEZ ROCIO
RAMIREZ CONDE RAUL
RENGEL GARCIA JUANA
SANTOS MENDO JOAQUIN
SERRANO MIRA MANUEL LUIS
SOUTO CALVO RAUL

HUESCA

ALONSO ARROYO JUAN
CORCULLUELA SOTERAS PABLO
LAPORTA BUIL PABLO
PEREZ MORACHO GEMAN

JAEN

GOMEZ MONGE JOSE DANIEL
MORENTE HERRERA LUIS

LEON

ALFONSO GONZALEZ OSCAR
AMOR OROZCO MARTA MARIA
BENITEZ FERNANDEZ JORGE
CARBALLIDO VILLAVERDE JULIO
DE CAMPO MORO DAVID
DIEZ VALLE MARIO
FERNANDEZ SEVILLA RICARDO
GARCIA ALONSO JORGE
MARTINEZ RODRIGUEZ JAVIER
RODRIGUEZ GARCIA ADRIAN
SANTAMARTA VICENTE OSCAR
TAGARRO LOPEZ ROBERTO
VIDAL GONZALEZ JUAN ANTONIO

LLEIDA

AMIGO PERALTA JOAQUIN
BAULIES DEL AGUILA JOANA
BOLCHI GARCIA ALBERT
CASTELLS FARRAN ELAI
HUGUET ALUJA JORDI
LLUCH ROBERT JORDI
LOPEZ MESTRE JUAN SEBASTIAN
LOTINA GARCIA RUBEN
OYOLA RODRIGUEZ JUAN
PLANA PERELLO FRANCESC
PORTA PIQUE RAMON
REQUENA BARRANCO MANEL
RIBAS IVAN
SANPALO VISACONILL JESUS
VERDU PAYA ANNA

LA RIOJA

BASTIDA LUAZO EDUARDO
ESPINOSA MARAURI MIGUEL ANGEL
GOMEZ DE SEGURA HECTOR
MANRIQUE SAENZ DE TEJADA IRENE
OLASAGARRE JAVIER
RUIZ DE YENDOZA ALBERTO
SENDINO BRAVO LAURA
SOMOVILLA BUSTO JULIO
TRAPERO DAROCA FERNANDO

LUGO

ALVAREZ GONZALEZ FABIAN
LEMA FERRO VANESA
LOPEZ VILLAR ROBERTO
RODRIGUEZ RIVAS ROBERTO

MADRID

ALVAREZ PASTOR ALEJANDRO
ARANGUREN BOSCO
ARIZA MARTIN CAROLINA
ARMENTEROS RUBIO ALBERTO
ARROYO PERCONIG ENRIQUE
BAL CAMACHO ALBERTO CRISTO
BAYON SANTAMARTA PATRICIA
BEJAR OCTAVIO
BELLIDO PUEBLA MARIA ROSARIO
BRAOJOS PRADO ALBERTO
BRAVO NOGAL OSCAR
CARRASCO MARTINEZ JOSE
CASQUEIRO ABAD CESAR
CASTILLO ARELLANO RICARDO
COBOS MUÑOZ ISABEL
CORREDERA MARTIN CARLOS A.
DE DIEGO DIEGO
DE LA HORRA ORDOÑEZ ROCIO
DE LA MATA MARTIN IVAN
DIEZ MARTIN GARCIA CLARA ISABEL
DOMINGUEZ JUAREZ JUAN MIGUEL
EDEZ SERRANO JONATHAN
ESTRADA RODRIGUEZ IGANCIO
FENANDEZ COVACHO JAIME
FERNANDEZ CABALLERO RAUL
FERNANDEZ DE BLAS ANA MARIA
GARCIA PEREZ MELODIA
GARCIA PULIDO CARLOS
GARRIDO TORRES MYRIAN
GILDA AGUAYO RAUL
GOMEZ GARCIA NURIA
GONZALEZ BELLIDO PEDRO
GONZALEZ DE BODAS JAVIER
GONZALEZ PORRAS DAVID
INSAUSTI DAVID
JIMENEZ FENANDEZ FCO JAVIER
JIMENEZ GARCIA ANDREA
JIMENEZ GOMEZ ROBERTO
JURADO MAÑAS JUAN JOSE
LAVERNIA VIRGINIA
LOPEZ CALLEJA DANIEL
LOPEZ HORTIGUELA GEMA
MADRID RUIZ SAMUEL
MARCOS FERNANDEZ ANTONIO
MARTIN NAVARRO MANUEL
MARTINEZ BADAYA ALEJANDRO
MARTINEZ SANCHEZ ISRAEL
MOLINERO HERNANDO RAUL
MORGADO MARTIN JOSE FELIX
MUÑOZ ALFONSO
MUDARRA MARTIL M DEL CARMEN
MUNGUIRA SANCHEZ ELVIRA JOSE M.
OBESSO ACAIDE RAFAEL
OLLERO OLIAS LUIS MIGUEL
OROZCO GARCIA MERCEDES
ORTEGA FRAGA DAVID
ORTIZ ZAPATA NURIA
PALOMAR JADO SANTIAGO M
PARDO TORRES INMACULADA
PARRA PADILLA ALFONSO
PEREZ GONZALEZ ROBERTO
PRIETO BARRIO ANDRES
RAMOS MARTINEZ DAVID
RODRIGUEZ BARRAGAN GANDALF
RODRIGUEZ MOYA IVAN
ROMERO QUICIOS JAVIER
ROSELLO DOMINGUEZ ROGER
SAEZ DAVILA MARIA
SANCHEZ BERMEJO RUBEN
SANCHEZ CORCHERO LUIS
SANCHEZ JIMENEZ DANIEL
SANCHEZ PADRONES ANGEL
SANCHO COMPAS DANIEL
SANTANA BERMEJO SACIL IMAR
SIERRA BENITO JAVIER
SIERRA RUIZ DAVID
SUSMOZAS ORTIZ MARCOS
TARDIO RODRIGUEZ DAVID
TREVILLA VARA DE REY JUAN
UGUET DE RESAYRE SERGIO
VANGLONI HUCK ALESSANDRA
VAZQUEZ BLAZQUEZ JAVIER
VAZQUEZ GAITERO ROBERTO
ZORITA GONZALEZ EDUARDO

MALAGA

BENARBIA LUNA LEYLA
CARRASCO CID CATALINA
DE LOS RIOS CABELLO ANGEL
DELGADO RODRIGUEZ OSCAR DANIEL
FERNANDEZ PEREZ BENJAMIN
FERNANDEZ RAMON JUAN JOSE
FERNANDEZ SERRANO DANIEL
FIGUEROA DIAZ FCO. JAVIER
GIL PERTIÑEZ SERGIO
GONZALEZ MERCHAN APOLONIA
GUERRERO GOMEZ JOSE
GUERRERO LUQUE JUAN DANIEL
IGLESIAS CRUZ JONATHAN
LASILLA GUTIERREZ ALFONSO
MARTIN GANZINOTTI RONALD
MORA SANCHEZ ANTONIO
MORJANO POSTIGO JOSE DOMINGO
MUÑOZ JIMENEZ JAVIER
MUÑOZ ZABALA MATIAS
PAREJO GONZALEZ PAQUI
PEREZ RICO FCO. JAVIER
RUIZ GIL ANA MARIA
SELLES AGUA SUSANA
VICERAS SANTANA CARLOS

MURCIA

AGUDO GARCIA ALBERTO
ARNAALDOS MORENO GUILLERMO
AZNAR CARRASCO ANDRES

Esta promoción caduca el 10 de febrero de 1993. Bases depositadas ante el ilustre Notario del Colegio de Barcelona

CONSOLA GAMEBOY

Matutano®

BALSALOBRE ORENES MARIA
CARLO OLMOS ROBERTO
CARRILLO CANO JOSE FRANCISCO
ESPEJO PEREZ JOSE MANUEL
GALLEGO ROMERO JUAN DIEGO
GIMENEZ MEJIAS DAVID
HERNANDEZ FLORES JOSE MANUEL
MARTINEZ FERNANDEZ JESUS
MARTINEZ GIL JUAN
MARTINEZ SANCHEZ MARCOS A.
MEROÑO GONZALEZ M LUISA
RUBIO GARCIA CABAÑAS ISABEL
RUIZ HURTADO JOSE
SANCHEZ CERVANTES FELIPE JOSE
SANCHEZ GONZALEZ MANOLO

NAVARRA

BERIAIN TALAR SERGIO
BLANCO TORNAS IVAN
ENCISO JIMENEZ LUIS ANDRES
EXTXEBERRIA PILI
HUARTE ZULAICA CARMEN
JIMENEZ RUIZ EDUARDO
LOZANO GALLEGO MIKEL
PEREZ LOPEZ ALEX
TORRECILLA SESMA IÑIGO

ORENSE

CONDE MARTINEZ IVAN
FEIJEIRO CORTES JOSE MANUEL
QUINTAS QUINTAS JUAN ANTONIO
RODRIGUEZ CONS FABIO

PALENCIA

CARREÑO DE LA TORRE RAMON
GONZALEZ DIEZ JULIO JOSE

LAS PALMAS

BRITO GIL ELISABET
CEDRES PERDOMO JUAN FCO
DENIS SUAREZ ACAYMO
DIAZ DOMINGUEZ AGONEY
JEREZ FLORES MARIO ADRIAN
JIMENEZ OLIVA NOELIA
ORTIZ PEREZ JESSICA
ORTIZ PEREZ OLIVERIO
PEREZ GADEA CARLOS
SANTANA MARTIN MARGARITA

TADEO BERGER CARLOS

PONTEVEDRA

AGUILERA RODRIGUEZ ENRIQUE
ALVAREZ PEQUEÑO CARLOS
CALVAR CALVAR ENRIQUE
COIRA LEWICKY BRUNO
CURRA LOPEZ CELESTINO
DIAZ RODRIGUEZ NICOLAS
FERNANDEZ MARTINEZ SANTIAGO
FRANCO BARREIRO ROSA MARIA
FRANCO PEREZ DANIEL
GARCIA ARAUJO BRAIS
GARCIA CARTUJO JORGE
GONZALEZ PAZ SERGIO
IGLESIAS CORDEIRO JOSE EMILIO
LOPEZ CALVAR FABIAN
LOPEZ GONZALEZ BEATRIZ
NISTOL PORTASANY SERGIO
PEDRARES ALONSO MANUEL
PEREZ AMOEDO PABLO
PEREZ SOUSA JUAN JOSE
PEREZ VELTRI GABRIEL
RIOS TABAS CRISTIAN
RODRIGUEZ FERNANDEZ JAVIER
SALGADO BIEFER DANIEL
SANTORUN FONTAN IAGO
SERRANO CORROTO MARIA LUISA
SONTULLO FIGUEROA ENRIQUE
VILLAVERDE RODAL MIGUEL

SALAMANCA

ANDALUZ ACEÑA ROBERTO
DE DIOS TORRES JUAN CARLOS
DOMINGUEZ GARCIA SALVADOR
HERNANDEZ RAMOS JOSE MARIA
MARTIN HERRERO JOSE ANTONIO
MELON VALLEJO RAUL
PEREDA POVEDA ROBERTO
PEREZ HERNANDEZ JOSE ANTONIO

TENERIFE

ALVAREZ GARCIA HECTOR
DIAZ MARTIN DAMIAN
FUNERO HERRERA BEATRIZ
GARCIA DEL CASTILLO VERONICA
GUERRA CABRERA AGUSTIN FCO.
HERNANDEZ MARRERO IGNACIO
MENDEZ GUZMAN GERARDO

MORALES GOMEZ JOSE ESTEBAN
ORTA REYES AARON
PACHECO SERAFIN YERAY
PEREZ RAMOS MIGUEL ANGEL

SEGOVIA

ALVARO MARTIN JORGE
ANCHUELA SANCHEZ JUAN
HERRERO VALVERDE PABLO
JIMENEZ VELAZQUEZ ESTEBAN
SANCHO LUNA LUIS ALBERTO

SEVILLA

AGUDO MUÑOZ MANUEL
ALBANDEA RODRIGUEZ MARIA E.
ALMAZAN VAZQUEZ RODRIGO
AMARILLO CONDE RAFAEL
ARNEDO VALDERAS MARCO
ARNESTO GARCIA MARIO
ASQUERINO LAMPA OLMO
BAÑOS PEREZ DE GUZMAN JESUS
BALBONTIN GUTIERREZ ALVARO
BERNAL CERQUERA CONSUELO
BURGUETE HEVIA MARTA
CAMACHO MANUEL
CAMPOS MOLDES YOLANDA
CANTON GUZMAN RICARDO
CASTILLA RIVERO MANUEL
CATALAN TORRALVO JOSE MANUEL
COCA PEREZ ISABEL MARIA
DE LA CRUZ DIAZ URBAN ANGEL
DIAZ JIMENEZ MARIA CARMEN
DURAN MEDIAVILLA ALEJANDRO
FENANDEZ GIL JOSE SABINO
FERNANDEZ RULERA GUILLERMA
FERRER GARCIA DE CASTRO MANUEL
GARCIA GARRIDO OLIVER
GARCIA IGLESIAS JOSE LUIS
GARCIA MELERO JOSE LUIS
GARCIA TORREJON BELEN
GOMEZ ARAGON SOSA
GOMEZ CASADO ALEJANDRO
GOMEZ PORRAS CESAR
GONZALEZ APARICIO RAMIRO JOSE
GONZALEZ CANTO JUAN MANUEL
GONZALEZ ROLDAN MANUEL
GONZALEZ VIDAL MARIA DOLORES
GUILLENA GARCIA ROSARIO
HINOJOSA LOZA ALEJANDRO

IÑIGUEZ CORRALES MARIA
JIMENEZ GALERA MARIA ZAIRA
LANILLA MACIAS JESUS MANUEL
LARA RUIZ ANTONIO
LAZO JIMENEZ MATIAS
LOPEZ GARODO OSCAR
LOSADA SANCHEZ CARLOS
MANCILLA PEREZ JAVIER
MARIN BARBERO MIGUEL ANGEL
MARTIN BARBERO ROCIO
NAVACERRADA GONZALEZ JEUS
OLMEDO GOMEZ FRANCISCO
PALMA SANCHEZ ANTONIO
PEREZ LARA VICTOR
PINEDA AMO ISAAC
QUINTERO ALLES RAMON
RAMIREZ GOMEZ ENRIQUETA
RIVERO ORTIZ JOSE MANUEL
RODRIGUEZ SOSA MELCHOR
ROJO VARGA MOISES
ROLDAN PINEDA IRENE
SALAS OSUNA JOSE
SANCHEZ GALAN JUAN ANTONIO
TORRES TORRELO JULIO
TRISTAN HERRERA JOSE ANTONIO

SORIA

RODRIGUEZ RUJULA DAVID

TARRAGONA

ARQUES CEBOLLA FCO. JOSE
CALERO ARENAS GERMAN
ESCURRIOLA FELIP DAVID
FANECA MURIA MONICA
FRANCH CARLOS
FRANQUET ALEX
GALOFRE MATEU DANIEL
GARCIA ROCES CAROLINA
GARRIDO DE LA CRUZ JOSE LUIS
GUERRERA SANCHEZ XAVIER
GUTIERREZ BORREGO DANIEL
LLATSE CID MARIA
LLELI REVERTE MARTA
MARTIN CABRERA XAVI
MARTIN SANCHEZ ENCARNI
MESTRE SAEZ ANAIS
MOLINA FERRERO MERCEDES
NAVARRO DIEZ JORDI
SANCHEZ PAJARDO CESAR

TERUEL

COUSO HERRERO ADRIAN
ESCUIN ARANDA JOSE
FILLOY HECTOR
VELA SERGIO

TOLEDO

ALCALA BLASCO PABLO
ALONSO REDONDO SAMUEL
GARCIA DEL RIO PALOMA
GARCIA MONTE PEDRO
GREGORIO DEL PINO ELENA
IGLESIAS NUÑEZ ANGELA MARIA
LOPEZ RODRIGUEZ JESUS
MARTIN MARTIN JOSE MANUEL
MARTINEZ MARTIN CRISTINA
MENCIA LOPEZ MIGUEL A.
PECES AGUADO RAUL
PULIDO CRIADO EDUARDO
SANCHEZ SIMON JOSE RAUL
TORRAS CHILOECHES MARCO

VALENCIA

AMORAGA CARBONELL FRANCISCO J
ANACLITE LLOPIS MARIA PILAR
BALAGUER JOSE VICENTE
BASTERRA LOPEZ IOANA
BOSCH ALEMANY VICTOR
CALERO SEGARRA JOSE
CARMONA BERNABEU JOSE
CARRETERO PLASENCIA CARLOS
CASTILLO PEREZ SALVADOR
CIVERA RUBIO DANIEL
CLEMENTE MARTINEZ PEDRO
COSTA MAS NILTON
COVES GUAITA JOSE VTE
DRIBES FERRANDIZ JAIME
GARCIA GARCIA JUAN ANTONIO
GARCIA GIL LAURA
GARCIA NAVARRO DAVID
HIDALGO JOSE ANTONIO
JUAN CALONA JOSE MARIA
JUAREZ SOLER MARIANO
LAGO ANGEL MIGUEL ANGEL
MARCIA REIDY ALEJANDRO
MARTINEZ GONZALEZ JOSE LUIS
MORANT SANISIDRO
NAVARRO GARCIA SALVADRR

PERELLO GAJO LLUIS
RUBIO SOLIVA FRANCISCO
RUIZ ALBERTO
SAEZ BONAFE ISMAEL
SANCHEZ GONZALEZ JOSEFINA
SENTIERI OMARREMENTIRIA ANGELA

VALLADOLID

ARENAL SECO FRANCISCO
ARTEGA MELLADO ALFREDO
LOPEZ CABALLERO OSCAR
MARTINEZ DE ITURRATE JAVIER
MIGUEL CARPINTERO RUBEN
PALMERO GARCIA ALEXANDRA
PARRA ALONSO GUILLERMO
VAQUERO VICTOR

VIZCAYA

AGUIRRE ARTETA IÑAKI
ALONSO PEREZ RICHAR
ARAS NOGALES SAIOA
ASTIZ HUARTE MAITE
BARRERA MESPERUZA AINARA
CAMASERO GREGORIO ARANCHA
CASAS DEL BRIO MIKEL
CIRES SANCHEZ JONATAN
COBOS CRUZ ARTIZ
CUBILLO MEDIAVILLA PILI
DONAIRE RAQUEL
FERNANDEZ IRUS JUAN MANUEL
FERNANDEZ RUIZ OSCAR
FRANCISCO MARTINEZ MARIA
GOMEZ GONZALO JAVIER
GONZALEZ VEGA UNAS
HERNANDEZ ANDRES JAVIER
HERNANDEZ PEÑA LEIRA
HERNANDO QUEVEDO IKER
HIDALGO AINARA
IRAZABAL SERRRANO GONZALO
IZARRA ALBARRACIN MIKEL
LANDALUCE HUGO
LARRONDO IBON
LAURIA SAEZ ALAZNE
LAUZIRICA IBONE
LLANO VAQUERO ANDER
LOPATEGUIN ALVAREZ LAURA
LOPEZ FERNANDEZ MARIA DEL MAR
MARTIN MOLLINEDO IZASKUN
MARTINEZ DE RITUERTO UNAI

MILLAN GARCIA GRACIA MARI
MORENO PASCUAS ASIER
PEÑA HIERRO EDUARDO
POLO MARTIN YON IMANOL
RAMOS ORGSNOTQ FERNANDO
RODRIGUEZ DE PEDRO ASIER
RUIZ ALBA MIKEL
RUIZ REDONDO ARITZ
TALAVERA ANDONI
TXOKOA BAR
URIEN CANALES JOSE MARI
VILCRINA RODRIGUEZ JONATHAN
VIVANCO FERNANDEZ IVAN
ZUBIETA IBAÑEZ ARKAITZ
ZUGAZAGA CORTAZAR AITOR

ZAMORA

GONZALEZ ROMAN JOSE LUIS
MORILLO HILLON JESUS
OLEO ALONSO AURORA
RAMOS SANTOS BERNABE
VILLAR BERMEJO LUIS

ZARAGOZA

ALEJANDRO SIN IVAN
CIRAC ABEL
CUARTERO BAGUENA VICTOR
CURA FRANCISCO
DELGA ANDRES NATALIA
GARAO GRACIA EDUARDO
GARCIA IGNACIO
GARCIA MARTINEZ ALBERTO
HINOJOSA MARTIN GERMAN
LAHUERTA FERNANDEZ BALDESCA
MARTINEZ CHUECA MARIA PILAR
MARTINEZ MARIA
MULLOR SARSA ADRIAN
ORUS ROMEO FCO. JOSE
OSTARIZ GUIU SILVIA
PEREZ GARCIA FRANCISCO
SORIANO CALLEJO EUDARDO
VECINO FUENTES JORGE
VICTORIA MORENO CARLOTA
VILLACAMPA JOSE LUIS
YUBERO FORCADA SAMUEL
MARIN VARGAS CAROLINA

Y UN SUPER NINTENDO

ALICANTE

CHOLBI MAHIGUES JOSEP
ORQUIN CANO DIEGO
RICO RUIZ MIRIAM
RIZO GARCIA FERNANDO
SAURA C

ALMERIA

SANTANDER AYALA MARIA

ASTURIAS

FERNANDEZ CIENFUEGOS PELAYO
SANTIAGO MENENDEZ PABLO
VAZQUEZ RIESTRA ADRIAN

BADAJOZ

ABOIL SANCHEZ PAULINA
DE LA SIERRA SECO JOSE

BALEARES

BELTRAN COMPANY MARIA

DALMAU FEMENIES JOAN
JAUME FERRAGUT GUILLERMO
LOPEZ GROSSO RAFAEL
MARTINEZ CIRER ROBERTO
PONS FEBRER DAVID

BARCELONA

DELGADO DURAN ALEJANDRO
FERNANDEZ ALBERTO
GARCIA HERMOSO ABEL
GIL PARADA JOSE ANTONIO
GUIU GRAU JOSE
HUMEVES MEDINA SERGIO
LAJARA QUERAL ALEJANDRO
LLOPART DUARTE XAVIER
LOPEZ MOLINA BENJAMIN
LOPEZ URBANO
MARCHONA REIXACH ESTHER
MARTINEZ LUQUE JOSE ANTONIO
MORAN FERNANDO
NAVARRO MARTINEZ ADELA
NUÑEZ PORRAS JUAN ANTONIO
RAMOS CORONADO SUSANA

VIDIELLA SANCHEZ ANA
VILLACORTA AJO SARAY

CACERES

CARPINTERO HERNANDEZ LAURA
FLORIANO SANCHEZ SERGIO
GALECI MARTIN RUBEN
HERRERUELA AYUD JAVIER

CANTABRIA

DE LANDAZABAL VELA OLIVER
DIAZ-MUNIO ALBERDI GUILLERMO
ESTEBAN FERNANDEZ CAROLINA
PALAZUELOS COBO ESTEFANIA
VASCONES SOLANO DAVID

CASTELLON

BASCO CLAUSELL JUAN MANUEL
CALPE MARTIN PEDRO
FORES MARIO
LOPEZ DUEJERO SANDRA
PASTOR CASALTA FIDEL

VAZQUEZ CANO FRANCISCO

LA CORUÑA

CAMPELLA LOPEZ JORGE
COLO BLANCO AITOR
FERNANDEZ PITA DAVID
GARCIA GOMEZ ALVARO
LOPEZ PORTA ALBERTO
MELCHOR IZQUIERDO DAVID
MILAN AGRAS IVAN
RIO VAL ANTONIO JOSE
RUIZ COTELO FERNANDO
SANTIAGO GOMEZ NELGOY
TEIFEIRO GARCIA DAVID
MINABALS MARTI LLUIS

GRANADA

RIVAS CARMONA ROSARIO

GUIPUZCOA

SALVADOR NAIKE
SANTIAGO DIEGO

LEON

GARCIA ALONSO DANIEL
SANZO PINTO JOSE MANUEL

MADRID

ALONSO SAEZ ANGEL
GARCIA APARICIO PATRICIA
MARTINEZ BRODARIC MARIANO J.
MORILLO RODRIGUEZ FRANCISCO
RAMA ROSS ESTHER
SASTRE GARRIDO CARLOS

MALAGA

CENTURION BERMUDEZ JAVIER
MELLADA CONEJO JOSE VICENTE

MURCIA

BAÑOS ARDID ADRIAN

LAS PALMAS

MARTIN RODRIGUEZ MARIO

PLASENCIA SUAREZ MARIA PINO

PONTEVEDRA

FEIJOO MARTINEZ JOAQUIN

TENERIFE

YANEZ ARANZUEQUE GEOFFREY

SEGOVIA

LLORENTE PEREZ JUAN LUIS

SEVILLA

MUÑOZ DIEZ VICTOR MANUEL

TARRAGONA

DAREL LEON JAUME
FONT PIÑAS JOAN

VALENCIA

BORJA ORTIZ JOSE FRANCISCO
ESPINOSA CAMPOS JESUS

GUTIA LOPEZ GABRIEL
RISUEÑO GONZALEZ JOSE MANUEL
SACEDON DOMENECH MANUEL
SOLANES SOLANES OSCAR

SALAMANCA

PEREZ LLANOS PAZ

VIZCAYA

BASABE BILBAO XABIER
BILBAO LLADA ENEKO
CANTABRANA ACARREGUI OIHANE
GOTI URIARTE IBAI
MARKES MARURI ANDONI
MOTA RUGAMA JOSE
URIARTE MEZO MARIA BEGOÑA

ZARAGOZA

DELFA ANDRES NATALIA
SEBASTIAN LOPEZ JESUS





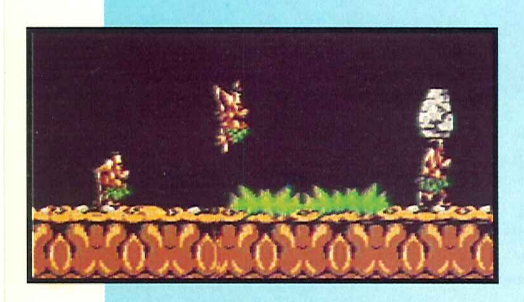
Lista de ganadores del SORTEO NINTENDO. Si eres uno de los ganadores recibirás notificación por Correo.

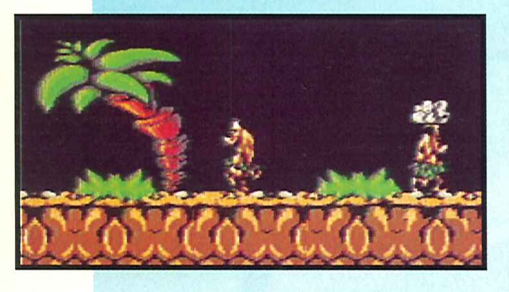


Se repite una vieja historia: chico conoce a chica y se enamoran. Pero un malvado personaje rapta a la chica, y el bueno se ha de lanzar a rescatarla.
En este caso, el peculiar protagonista de nuestra historia es Chuck Rock, un simpático troglodita decidido a explorar tierras hostiles con tal de encontrar a su amada Ophelia, que ha sido capturada por el envidioso de Gary Glitter. Con vuestra ayuda, seguro que lo consigue.



LOS MOVIMIENTOS





Al margen de su característica manera de andar encorvado, Chuck es capaz de dar espasmódicos saltos en el aire, así como agacharse para esquivar todo lo que sea necesario.

Sin embargo, su habilidad más especial, y la que da nombre al juego, es la de coger piedras (debes pulsar abajo+1, cuando se encuentre encima de ella) para levantarlas, transportarlas, lanzarlas o apilarlas. Sin embargo, no todo van a ser ventajas, ya que de entre todas las piedras que aparecen en el juego, sólo hay dos clases diferentes que pueden ser utilizadas por nuestro héroe. Además, el peso de la piedra no le permite moverse con velocidad ni realizar ágiles saltos, así que has de procurar cargarlas sólo cuando sea necesario.

LAS ARMAS





Aunque Chuck es un personaje bastante pacífico, el hecho de que hayan secuestrado a su amada hace que no se muestre, precisamente, muy amable con los enemigos que le salgan al paso. Para desembarazarse de ellos, es bastante útil que conozcas las armas que puede emplear. De entrada, si se encuentra de bruces con uno de ellos, sólo tienes que pulsar el botón 1 y le dará un espléndido barrigazo con el que puede dejarle K.O.

Frente a los animales voladores y aquellos que pretenden sorprenderle saltando por encima, es capaz de realizar fuertes patadas en el aire. Para ello, tendrás que apretar el botón de disparo cuando el troglodita se encuentre en pleno salto.

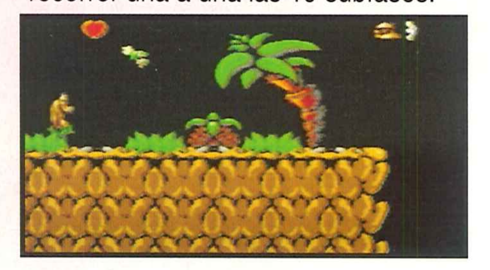
Pero no podemos olvidar que el arma preferida de Chuck es el lanzamiento de piedras. Consite simplemente en pulsar el botón de disparo mientras sostenemos una piedra, y cuando cojas práctica en calcular la parábola que va a realizar en su caída, podrás acabar con varios rivales a un mismo tiempo.

LAS CINCO FASES DEL JUEGO

La aventura de Chuck Rock por encontrar a su amada Ophelia estará dividida en cinco fases, cada una de las cuales está a su vez compuesta por diferentes partes. Al comenzar cada una de ellas, nuestro troglodita estará situado en el borde izquierdo del mapa y deberá desplazarse hasta el extremo opuesto para poder continuar adelante.

Además de los animales que se encontrará en el camino, para completar con éxito cada fase deberá acabar con un temible adversario, aún más difícil de batir que los demás.

Así que no penséis que el rescate va a ser sencillo; armáos de valor y preparad vuestros músculos para recorrer una a una las 19 subfases.





LAS TRAMPAS

Chuck no sólo tendrá que luchar contra enemigos móviles. También se encontrará con zarzas, ríos envenenados y de lava, caminos cortados, y, en definitiva, diferentes obstáculos que se interpondrán en su camino. Pero tranquilidad, todo se puede solucionar.

Para cruzar ríos, podrá contar con la ayuda de pequeños chorros de agua que le transportarán a la otra orilla, o de la generosa colaboración de algunos bondadosos animalitos.

En el resto de los casos, habrá que aplicar la inteligencia utilizando una piedra como puente o como escalera para ascender a una plataforma superior. Para ello, tan sólo debes dejarla caer en el lugar que creas conveniente, y después saltar sobre ella para llegar al punto deseado.

LOS INDICADORES

Para que conduzcas a nuestro héroe junto a su querida amada, contarás con la ayuda de varios indicadores. El primero se trata de un corazón que, según su tamaño, te señala lo bien de salud que se encuentra el troglodita. Si desaparece completamente, habrás



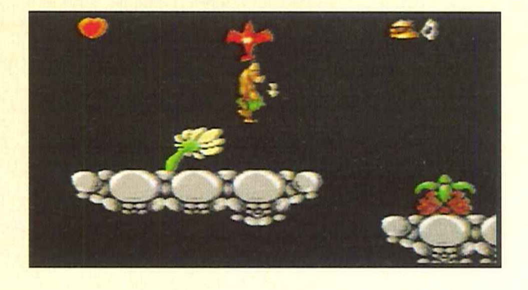
perdido una vida y a la derecha te indicarán cuántas quedan aún.
En las pruebas acuáticas, el color de su cara te guiará para saber cuánto tiempo puede continuar bajo el agua. Si se pone de un azul intenso y no le sacas a la superficie, caput.

SI NECESITAS AYUDA

Para realizar la misión, sólo contarás con la posibilidad de tener tres vidas, por lo que tendrás que poner todo tu empeño en conservarlas. Para ello, es bueno que tengas en cuenta estas ayudas.

Por todo el mapeado, hay repartidos una serie de corazones saltarines que, en caso de recogerlos, harán que el indicador de energia de Chuck aumente. Esta será la mejor ayuda con que cuentes, pero trata de racionarlos bien,

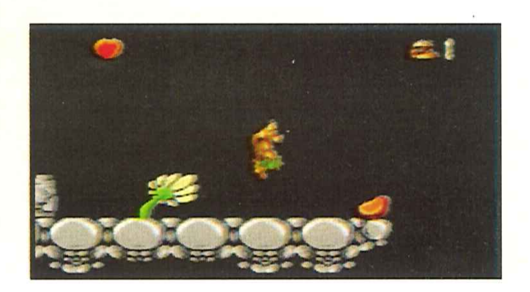




porque si los coges cuando tienes la energía a tope, no servirán de nada.

También hay diferentes clases de fruta y de comida que, caso de comerla, supondrán un considerable aumento de puntos. Esto será muy importante para reforzar tu moral y para que al final de la partida obtengas una buena puntuación. Además, si logras alcanzar los 100.000 puntos te verás recompensado con una nueva vida, así que yo de ti trataría de no dejar ni una sóla fruta sin comer.

En cuanto a las ayudas que el troglodita pueda recibir de otros seres vivos, has de recordar que no todos los animales que salgan a su paso son enemigos, sino que algunos, lejos de dañarle, van a permitirle acceder a ciertos lugares en principio inaccesibles. Se trata de crías de cocodrilo, sapos gigantes, mamuts enanos y serpientes enrolladas, aparentemente feroces, pero amables y dóciles en el fondo.





NIVEL 1: LA JUNGLA

Comenzarás el juego en un selvático escenario plagado de extraños bichos. Después de alcanzar la salida ayudándote de una piedra, podrás cruzar el primer obstáculo, un río, por medio de un chorro de agua verde; pero una vez en la otra orilla, deberás tener cuidado de agacharte para esquivar varias piedras rodantes.

Una cría de pterodáctilo de color rojo, a la que has de despertar de un

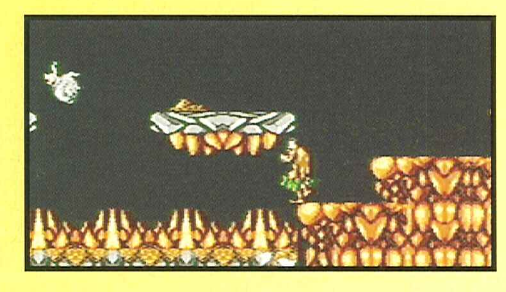


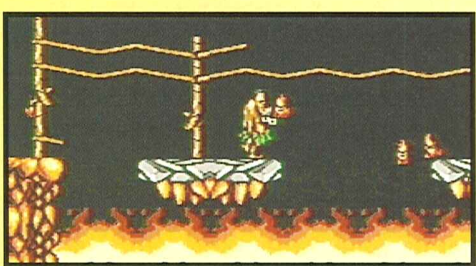


barrigazo, te remolcará hasta la derecha. Si allí te colocas en la cola de un cocodrilo y le lanzas una piedrecita a la cabeza, te remolcará como si de un trampolín se tratara.

En la tercera zona lo mas llamativo será una montaña con desprendimientos (que has de evitar agachándote) y un pájaro-taxi que te servirá de transporte. Después, tras superar una zona de zarzas por medio de varios puentes y verte impulsado por un curioso cocodrilo catapulta, te encontrarás cara a cara con el enemigo final de fase.

Se trata de Frank el Triceratope, un gigantesco antecesor de rinoceronte, con el cual habrás de sostener una cruda lucha. Si logras que tu troglodita salga vencedor, habrás dejado atrás la peligrosa jungla y te enfrentarás a la siguiente fase.





NIVEL 2: LA CAVERNA

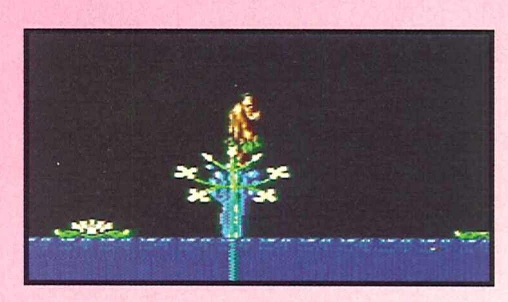
Bajo la tierra encontrarás otro mundo de criaturas hostiles adaptadas al fuego infernal, como son unos extraños bichos verdes y marrones, manos que surgen del suelo, arañas gigantes escondidas tras sus telarañas (a las que podrás derribar con una patada voladora), murciélagos gigantes y otras alimañas.

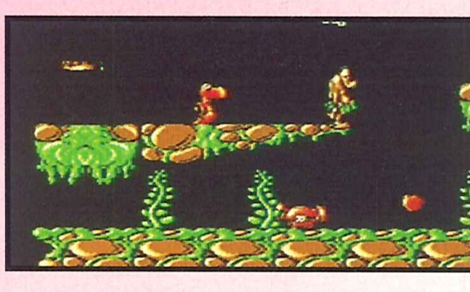
En la primera zona, veremos suelos de pinchos y ascensores de piedra, además de una serpiente verde que descansa plácidamente enrollada sobre sí misma. Una vez despertada de un golpe, se extenderá completamente y nos permitirá pasar sobre ella para alcanzar el extremo opuesto del precipicio.

En la siguiente zona debemos andar con cautela, debido a los continuos desprendimientos, pero una vez pasado este mal trago tendrás a tu alcance un buen número de corazones que te darán la energía necesaria para afrontar el último tramo de esta fase.

Para no perder la costumbre, la última zona es especialmente larga y complicada, pero si avanzas con precaución y sin precipitarte, podrás enfrentarte al enemigo final: Steve, el tigre de dientes de sable, y derrotarle.

NIVEL 3: EL AGUA





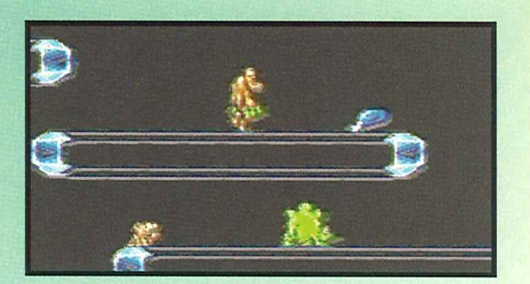
Como ya puedes imaginarte, el escenario consiste en un conjunto de ríos y lagos que te dejarán sin aliento. Es necesario advertiros que los enemigos están repartidos tanto dentro como fuera del agua; pero sin embargo, la mayoría de los corazones que te dan la energía se encuentran sumergidos, por lo que tendrás que hacer más de una visita a las profundidades.

Pero no olvides que si permaneces demasiado tiempo sumergido, puedes perder una vida. Para soluccionar esta cuestión, lo mejor es que habitualmente nades en la superficie, y sólo te sumerjas cuando necesites coger un corazón y así recuperar energía.

Para ayudarte en tu recorrido, has de fijarte en unos enorme sapos que parecen meramente decorativos. Pues bien, si saltas sobre ellos, te impulsarán por todo lo alto con tal fuerza, que caerás en otra parte del mapeado. También podrás usar en alguna ocasión el chorrito de agua móvil.

Una vez que controles la técnica del nado, esta fase no presentará demasiadas complicaciones, sobre todo por su corta longitud. Antes de que te dés cuenta, estarás cara a cara con Nessy, el Monstruo del Lago Ness.

NIVEL 4: EL HIELO





Toma un buen sorbo de tu coca cola y prepárate, porque acabas de entrar en uno de los niveles mas difíciles del cartucho.

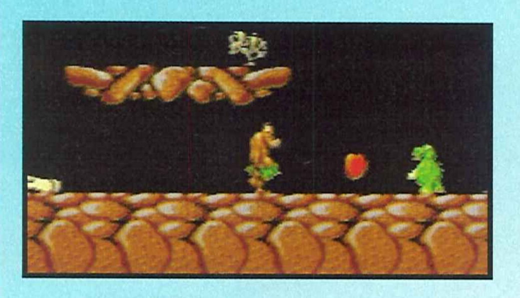
En la primera zona te encontrarás con un pequeño riachuelo helado, que debes cruzar cuanto antes puesto que está plagado de peligros y de peces congelados que pueden acabar contigo. Pero una vez que logres atravesarlo, no te relajes porque te espera un paisaje aún peor.

Habrás de esquivar unos témpanos de hielo que caerán del techo con solo acercarte a ellos, graciosos animalejos que te lanzarán bolas de nieve y simpáticos perritos, al menos a primera vista, porque están constipados y al estornudarte encima verás reducida tu energía.

Pero no todo van a ser inconvenientes. Como ayuda, ésta vez contarás con unos pequeños mamuts, colocados estrategicamente a lo largo de tu camino. No te asustes, acércate a ellos y golpéalos con fuerza. Verás cómo te catapultarán hacia las alturas con sus largos colmillos y te sacarán de más de un apuro.

Finalmente, habrás de enfrentarte con Wayne, el mamut velludo, en una lucha sin cuartel, para, si consigues derrotarle, acceder a la última fase.

NIVEL 5: EL CEMENTERIO



Ya te encuentras muy cerquita del final, pero aún queda por recorrer una complicada fase. El escenario será de lo más tenebroso: huesos, dinosaurios muertos y esqueletos putrefactos, propio de un cementerio de dinosaurios.

Entre las facilidades que puedes encontrar, tendrás unas misteriosas bolas verdes de gran tamaño, que te elevarán en el aire si saltas sobre ellas. También hay unos extraños cráneos con la lengua fuera, que tras recibir un golpe de nuestra parte, extenderán su lengua permitiéndote caminar sobre ella.

Entre la fauna propia de la primera zona, verás dinosaurios verdes que al morir se transformarán en forma de ángel o de diablo (éstos también tratarán de eliminarte), esqueletos andantes, bolas saltarinas, pájaros que están en los huesos y varias formas de vida de ultratumba.

En la segunda zona el escenario cambia radicalmente, introduciéndote en las tripas de un gigantesco dinosaurio. Verás bacilos, úlceras, mariposas azules, corazones traicioneros e incluso huevos fritos.

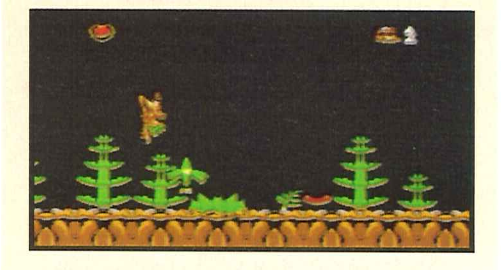
Si avanzas con extremo cuidado, superarás la fase y sólo te quedará vencer en una lucha a vida o muerte a Tim, el Tiranosaurio Rex.

CONSEJOS Y TRUCOS

* Los enemigos, trampas, objetos y corazones aparecerán siempre, partida tras partida, en el mismo sitio. Así que cuanto más juegues y memorices su localización, más posibilidades tendrás de llegar lejos.

* Cada enemigo tiene un comportamiento y una forma de aparecer, moverse, multiplicarse (algunos se dividen), e incluso de morir diferentes. Pronto aprenderás a reconocerlos.

* Para acabar con los enemigos terrestres, es habitualmente mas útil el golpe de barriga. En cambio, para matar pájaros y monstruos volantes,

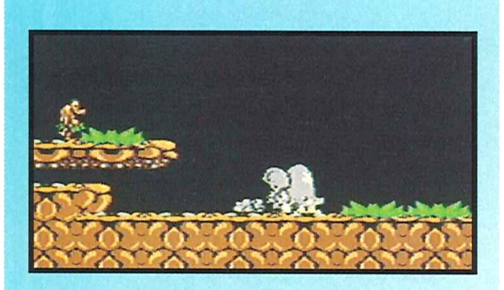




es más eficaz la patada voladora. Y recuerda que cuando caigas o te veas impulsado por los aires, también puedes acabar con ellos.

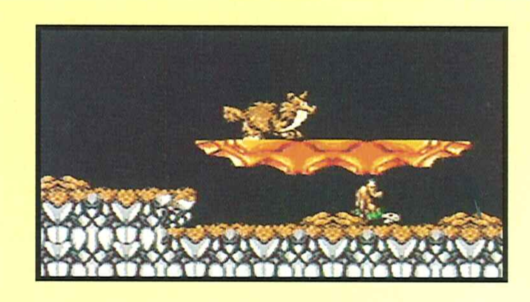
* Salvo en casos excepcionales, no es muy recomendable acabar con los enemigos lanzándoles piedras. Cuando la tengas en tus manos, tendrás una mínima maniobrabilidad y además, resulta muy difícil acertar con ella a los enemigos mas pequeños. Normalmente, debes utilizar las piedras sólo para hacer escaleras con ellas.

* Si en tu camino se te presentan varios caminos y no sabes cuál seguir, has de saber que, generalmente, el de arriba es el mas indicado. Con la experiencia, te acabarás dando cuenta de que éste es un consejo bastante útil.



NIVEL 1: FRANK, EL TRICERATOPE

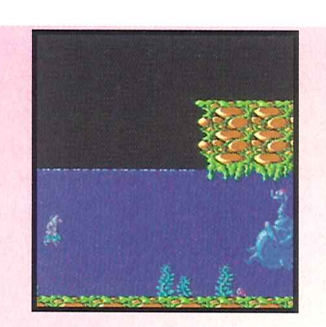
Para acabar con él, habrás de repetir estos movimientos. Cuando esté a la derecha, debes bajar, coger la roca y regresar sano y salvo a la plataforma central. Luego, debes prestar atención y cuando Frank vuelva a la derecha, preparándose para embestirnos, bajar con la roca y lánzasela enérgicamente desde nuestra posición de la izquierda, regresando a la misma sin perder tiempo. Repetirás todo esto sucesivamente y verás cómo, tras lanzarle unas diez rocas, acaba cayendo desplomado y te permite pasar a la siguiente fase.



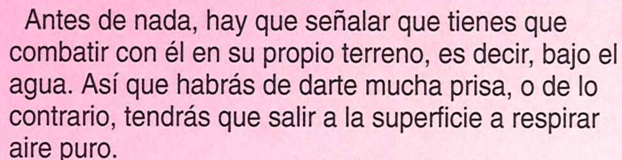
NIVEL 2: STEVE, EL TIGRE DE DIENTES DE SABLE

Al principio, se moverá por toda la pantalla alocadamente y, por si fuera poco, lanzará unos gruñidos que dejarán helado a Chuck durante unos segundos, siendo presa fácil para sus colmillos. Lo mejor que puedes hacer es avanzar hasta él dando patadas voladorasl, hasta conseguir arrinconarle en cualquiera de los dos lados. Entonces, sin darle tiempo a reaccionar, debes darle barrigazos lo mas rápidamente posible. Pronto, el temible tigre acabará desplomado sin remedio.

NIVEL 3: NESSY, EL MONSTRUO DEL LAGO NES

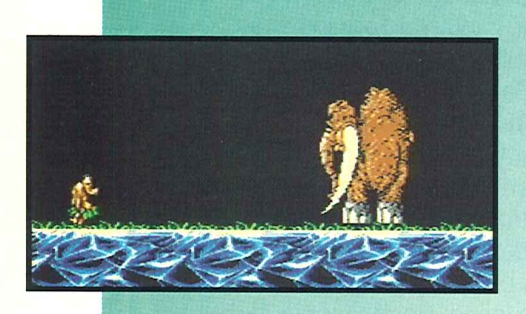


Antes de nada, hay que señalar que tienes que combatir con él en su propio terreno, es decir, bajo el agua. Así que habrás de darte mucha prisa, o de lo contrario, tendrás que salir a la superficie a respirar aire puro.



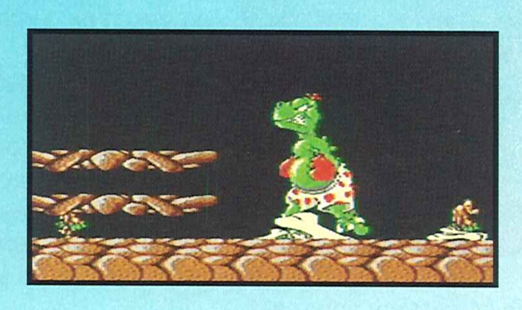
Para acabar con él, simplemente debes darle patadas hasta que muera, pero como nos disparará peces y otras cosas por su boca, lo más práctico es golpearle en la barriga. Así que te sumergerás, te colocarás en un sitio fijo, y a golpearle sin piedad. Pronto su cuerpo terminará flotando inerte en las aguas.

NIVEL 4: WAYNE, EL MAMUT VELLUDO



Mucho cuidado con este mamut. Su imponente tamaño, su absorvente trompa y su facilidad para hacer avalanchas de nieve, le convierten en muy difícil de matar. Para ello, debes situarte en todo momento a la izquierda de la pantalla. Cuando veas que trata de absorberte con su trompa, intenta andar contra corriente (es decir, hacia la izquierda) para evitar que te veas impulsado hasta el centro exacto de la pantalla, y exactamente cuando salte hacia ti, le darás una patada voladora en toda su velluda cabeza. Si el impacto es certero, se le pondrán los ojos como platos, pero, aciertes o no, rápidamente debes volver atu lugar de la izquierda, donde estarás seguro. Si realizas este metódico ataque unas diez veces con éxito, tu rival acabará sucumbiendo.

NIVEL 5: TIM, EL TIRANOSAURIO REX



El último rival con que deberás enfrentarte tiene un aspecto cómico, pero en ningún momento deberás fiarte de él. Verás que existen dos plataformas; el truco para hacerle morder el polvo, consiste en subirte a la más alta y esperar a que venga hacia ti para intentar pegarte un bocado. Cuando lo haga, deberás evitarle retrocediendo y, sin perder ni un segundo, saltar sin miedo sobre él y lanzarle una de tus famosas patadas voladoras.

Si repites esta estrategia todas las veces que sea necesario, y logras acorralarle en el borde izquierdo de la pantalla, tu último enemigo habrá caído. Chupao.

SUPER NINTENDO

MARIO PAINT

DIBUJAR NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

Después de sorprendernos con Super Mario World y Super Mario Kart, el polifacético personaje de la factoría Nintendo presenta un alucinante cartucho -con ratón incluído-, que te meterá de lleno en el apasionante mundo del dibujo, la animación y la composición musical. Sus cualidades son la facilidad de manejo, los sorprendentes resultados y la simpatía que rodea a todas y cada una de sus opciones.

Lo primero que os sorprenderá al abrir la bonita caja de este sensacional juego de dibujo llamado Mario Paint es **el completo equipo** que lo acompaña: un estilizado y manejable **ratón**, una **alfombrilla** para manejarlo con mayor comodidad y un excelente **manual** que te explicará todas las increíbles posibilidades de tu nuevo programa de dibujo.



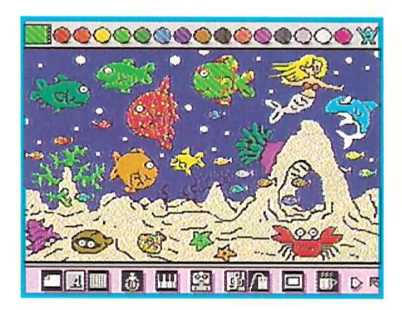
Nada más encender la consola, observaremos el logo de Mario Paint y la mano de Mario situada en algún lugar de la pantalla. Como habréis adivinado, esta mano es **el cursor** que vamos a manejar con el ratón, y eso es lo que vamos a hacer en este preciso instante, suave, ¿no?.

Para empezar a dibujar y meterte de lleno en el programa, sitúa la mano sobre Mario y aparecerá **la pantalla de trabajo.** Pero si antes de poner en juego tus dotes creativas quieres divertirte durante unos minutoa, pincha con la mano las letras que forman la palabra **Mario Paint** de la pantalla inicial... Cada una os sorprenderá con una graciosa acción, realmente alucinante ¿verdad?.

Los primeros pasos...

Pulsa a Mario para introducirte en la pantalla de trabajo. En **la parte superior de la pantalla** observarás la paleta de **quince colores** que nos proporciona el Mario Paint.

Debajo están situados todos **los iconos** del programa. Hay un par de iconos que nos van a resultar de utilidad durante la sesión de dibujo, animación y musical, y que son el icono de **el perro** y el de **la bomba.**



El de **el perro** te permitirá corregir errores, anulando el último cambio que introdujiste en el dibujo: un color que no querías, un rellenado que se sale de la figura, etc...

Por su parte el icono de **la bomba** te permite salir de la opción es la que estés en ese momento para volver al menú de iconos principal.

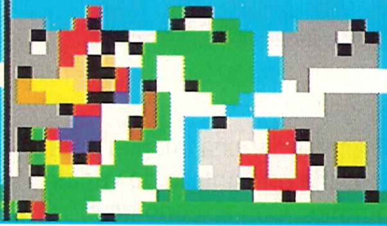
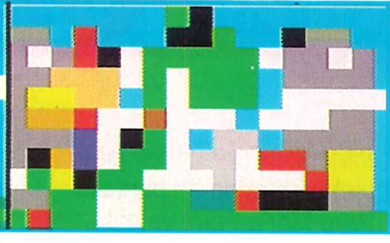
Lápices, gomas y sprays...

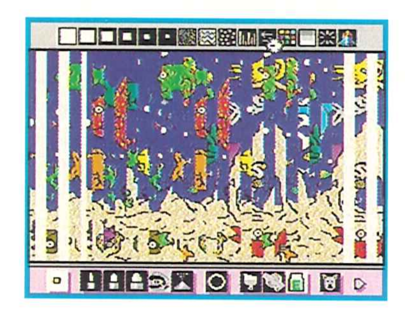
Cada uno de **los tres lápices** que están situados en la parte izquierda del menú nos permite **dibujar líneas y otros elementos con diferente tamaño y grosor.** Prueba los tres para observar los distintos efectos. Con estos lápices podrás utilizar cualquier color de la paleta o un dibujo de Mister Crayon.

El Spray convertirá tu cursor de dibujo en un auténtico y gracioso spray del color que deseemos.

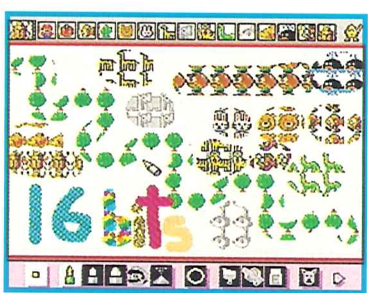
Como suponemos que a estas altiuras ya habrás llenado la pantalla de garabatos y todo tipo de composicones abstractas -por







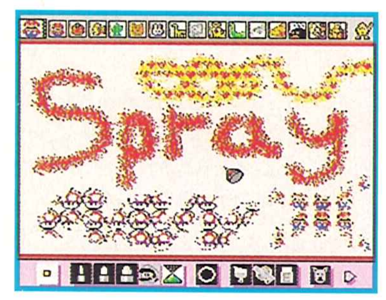


llamarlas de alguna manera-, tendrás que utilizar algún tipo de **borrador** para seguir llenando la pantalla con tu arte tan personal.

Pero, por supuesto, un programa como Mario Paint no podía tener tan sólo una simple goma para borrar, dispone nada más y nada menos que **de 15 diferentes**: seis para borrar a mano la parte que tú quieras y con diferente tamaño y nueve para limpiar la pantalla por completo. Estas nueve posibilidades borran la pantalla de formas realmente geniales y originales y te obligamos a probarlaspara que sepas lo que es bueno.

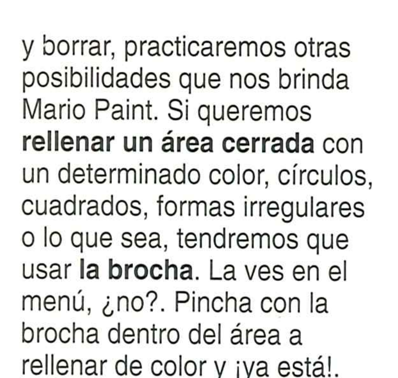
Otras herramientas de utilidad...

Ahora que ya sabemos pintar



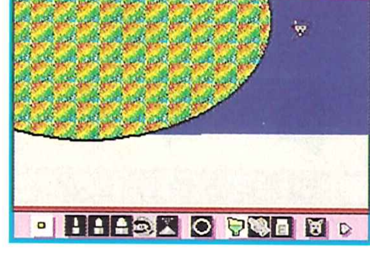
y borrar, practicaremos otras posibilidades que nos brinda Mario Paint. Si queremos **rellenar un área cerrada** con un determinado color, círculos, cuadrados, formas irregulares o lo que sea, tendremos que usar **la brocha**. La ves en el menú, ¿no?. Pincha con la brocha dentro del área a rellenar de color y ¡ya está!.

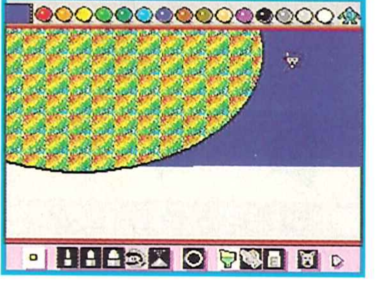
Como hemos visto que has puesto cara de guisante al mencionarte los círculos,



cuadrados y demás, ahora te contaremos cómo realizar estas figuras.

El icono encargado de hacerlo es el de **el círculo** y te va a permitir dibujar cuadrados, rectángulos, circunferencias, elipses y líneas de una forma super sencilla y totalmente lógica. Pincha el icono y observarás la variedad de acciones que puedes realizar, todos los objetos antes mencionados, con tres tamaños y otro como si lo hubiéramos realizado con el Spray. Para utilizarlo sólo tendrás que pinchar el objeto

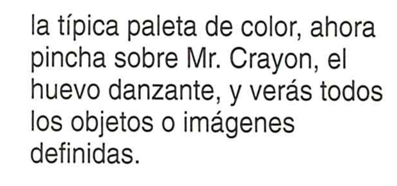




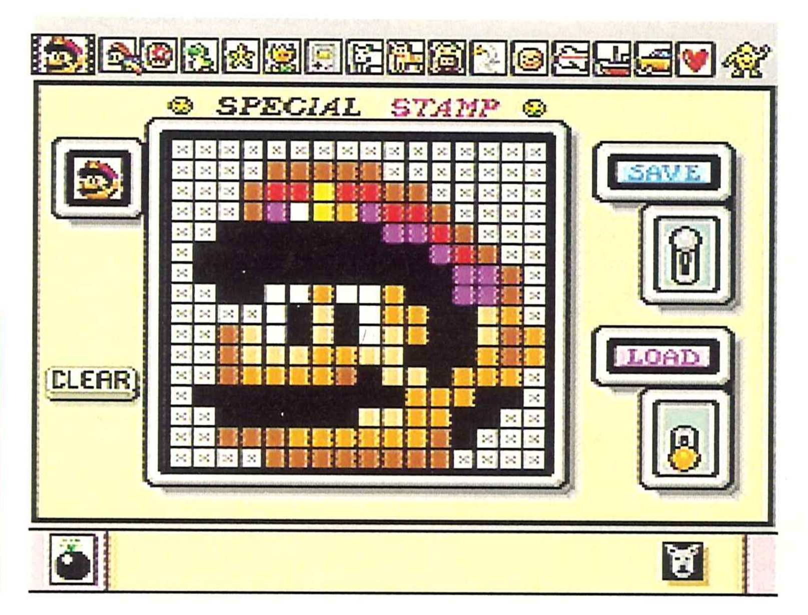
deseado y luego en la pantalla marcar el punto de inicio y sin soltar ratón llevarlo hasta el punto final. Sencillo, ¿verdad?.

Mr Crayon y su diseñador de objetos.

Mr Crayon es un gracioso personaje que nos brindará la oportunidad de **ver, utilizar, modificar y crear nuevos caractéres** para nuestros dibujos. Para ver a Mr Crayon pincha sobre **el icono de Mario.** Arriba podrás observar la típica paleta de color, ahora pincha sobre Mr. Crayon, el huevo danzante, y verás todos los objetos o imágenes definidas.



Cuando encuentres una imagen que te guste, selecciónala y vuelve a la pantalla de dibujo. Con una **inmensa brocha** dibujarás repetidas veces el objeto definido. Además puedes utilizar la opción de rellenado o de figuras como círculos y



rectángulos para plasmar tu objeto preferido en pantalla.

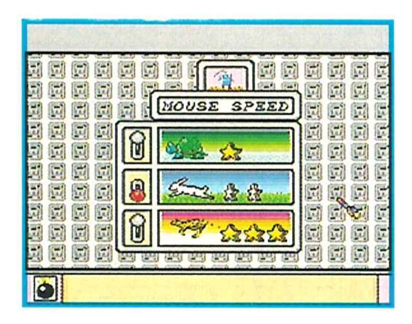
Pero Mario Paint va más allá de todas las opciones y te permitirá **modificar y crear nuevos sets de caracteres.** Además de los 210 objetos creados para tí, podrás crear hasta quince diferentes.

La creación de estos dibujos se realiza pinchando en el icono de **la cuadrícula.**

En la parte cuadriculada que muestra la pantalla podrás **dibujar todo lo que se te antoje, cargar un objeto ya creado para modificarlo o salvar tu obra maestra** en los quince caractéres que Mister Crayon ha reservado para tí. Y no te preocupes porque la memoria del cartucho almacenará tu dibujo hasta que te canses de él y grabes otro encima.

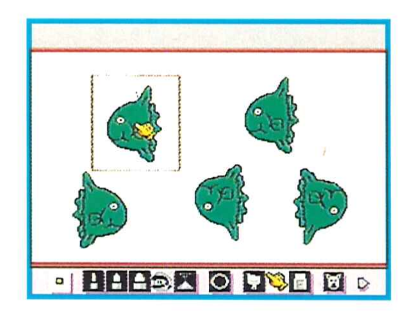
Modificando el Mario Paint...

Si quieres cambiar la melodía de fondo que te acompaña en tu viaje a través del Mario Paint, pincha con el cursor el icono **de clave de sol** y un gracioso menú te permitirá seleccionar tres melodías diferentes -la tercera es alucinante-, o eliminar las canciones para escuchar solamente los efectos sonoros de Mario Paint.



Girar, rotar, copiar, invertir y algo más...

No amigos, no creáis que os estamos hablando del modo 7, pero es que Mario Paint también os va a permitir transformar una imagen para situarla en pantalla de varias formas. Con el icono de **el guante** activaremos esta opción. Si seleccionamos ahora una porción de la pantalla, dibujo, letra, símbolo, etc..., y acto seguido la trasladamos a otro lugar del área de dibujo, esta imagen será dibujada de nuevo en ese lugar.



Mario no se limita a invitarte a dibujar. Con este cartucho también podrás crear tus propias composiciones musicales.

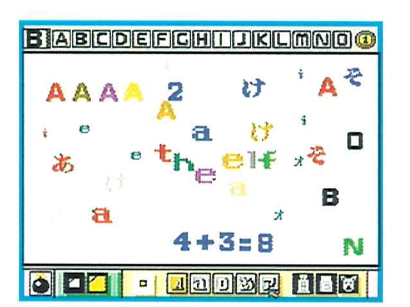
Si además la utilizamos en unión con el cuadrito de la de rotar y girar, cambiaremos el dibujo a una **posición vertical, horizontal y una mezcla de ambas.**

Otras utilidades...

El icono de **la hoja doblada** te permitirá rellenar la pantalla entera del dibujo o patrón de Mister Crayon que tú quieras. Y con el de **los dos rectángulos** enmarcaréis vuestro dibujo eliminando los iconos y menus del Mario Paint. Así observaréis mejor vuestra composición audiovisual.

Letras... ¡para qué os quiero!

Otra de las posibilidades de Mario Paint es la de **añadir texto y letras a nuestro dibujo.** Para ello contáis con el icono de **la letra A,** que una vez pinchado os meterá de lleno en este Procesador de textos Mario. Para escribir podéis utilizar dos tamaños de letra, mayúsculas, minúsculas, números y tres sets de caractéres japoneses el fonético, fonético para palabras extranjeras y con **caractéres chinos.**



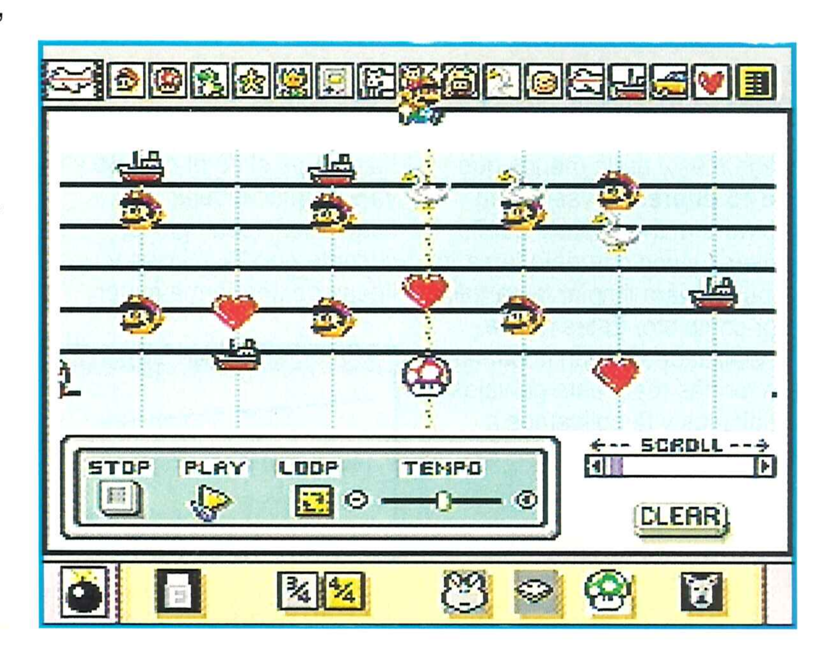
¡Música maestro!...

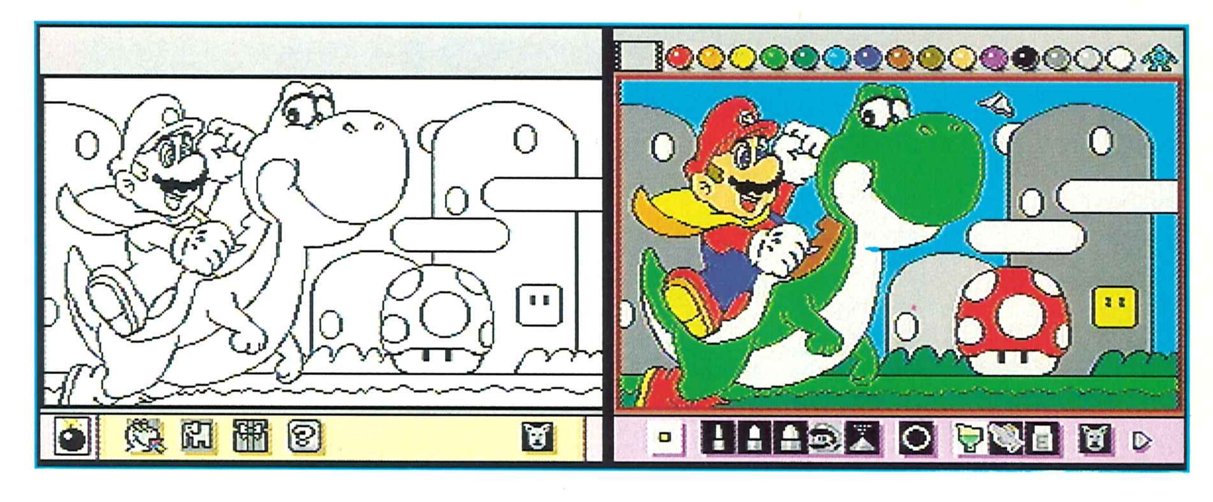
Cuando pulses el ratón sobre el icono de **las teclas del piano,** Mario Paint te trasladará a una **verdadera partitura y quince sonidos diferentes,** todos ellos realmente graciosos y válidos para quec rees tus propias composiciones. Pero antes te aconsejamos que escuches las tres melodías de demostración para que se te caiga la baba... Después podrás probar todos los sonidos en la partitura y escuchar los resultados obtenidos.



Hasta dibujar tiene truco

Sí, amigos. Los programadores de Nintendo están locos: ¡han sido capaces de crear un truco para Mario Paint!. Y como vemos vuestras caras de impaciencia dejaremos los sermones para otro momento y lo contaremos rápidamente. En la pantalla inicial, -la que pone Mario Paint-, pulsa la P. Pronto un paisaje aparecerá y algunos personajes deambularán por la pantalla. Cuando pinches con tu cursor sobre ellos emitirán graciosos sonidos, pero...¿ qué pasará si pinchamos la estrella fugaz que circula rápidamente por los cielos?. Con un poco de práctica lo conseguiréis y entonces...

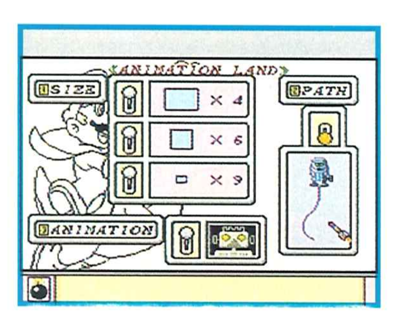


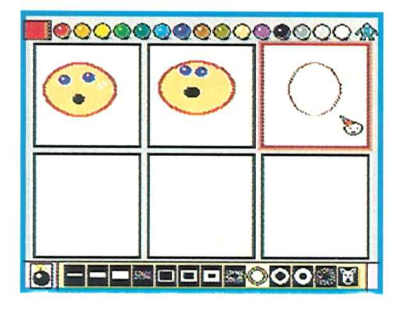


Para modificar la música o crear melodías "Made in you" tienes a tu disposición los quince sonidos, batería, piano, Game Boy, perro, etc..., y otra muchas más opciones como Play para reproducir la melodía, Loop para repetirla constantemente, Stop para parar, tempo modificable, dos tipos de ritmo y más posibilidades que ya descubrirás y que convierten esta opción en una de las mejores del cartucho.

Animando que es gerundio...

Ahora que ya sabes casi todo de Mario Paint podrás meterte de lleno en este apasionante apartado de una vez por todas, **la animación.** Selecciona el personaje que salta a la comba y prepárate para convertirte en un Walt Disney casero. La primera pantalla te permitirá elegir la cantidad de fotogramas para animar, 4, 6 y 9 y luego dibujar la secuencia imagen a imagen para realizar una animación fluida. Ahora podrás utilizar los colores, la función de copiar imagenes y casi todas las herramientas de trabajo de Mario Paint como texto,





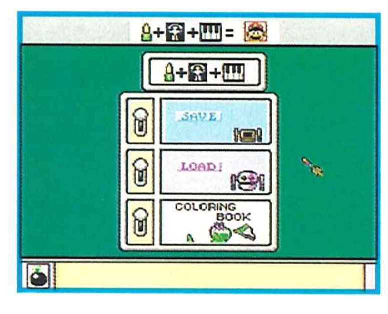
figuras, lápices, goma, rellenado y muchas más.

Luego pincha en "Path" para dibujar la trayectoria del personaje o dibujo. Una vez hecho eésto, observa la animación tranquilamente, añade si quieres un fondo musical y enmárcalo para quitar los iconos de enmedio y así poder disfrutar con tu labor.

Una de las posibilidades más increíbles de este juego es la de crear secuencias en movimiento. ¡Como los dibujos animados!

Para colorear a tu gusto...

Como Mario sabe que no vas a realizar obras maestras en la primera media hora de uso, ha metido en el Mario Paint cuatro



dibujos sin colorear para que des rienda suelta a tu imaginación y hagas con ellos lo que quieras. también puedes usarlo para un fondo de animación o para trasladar dibujos de un lado a otro, a experimentar tocan.

Esta opción se encuentra en el icono de **el robot** y aquí tambien podrás cargar y salvar tus dibujos fácilmente para que no se te borren al apagar la consola.

Todo un detalle.

Y por último, ¡a jugar!

Seguro que muchos de vosotro os preguntaréis, para qué sirve el icono de **la taza de café**. Pues para jugar, muchacho. Mario conoce nuestra sed de aventuras y ha metido un sencillo pero súper entretenido jueguecillo en este cartucho.

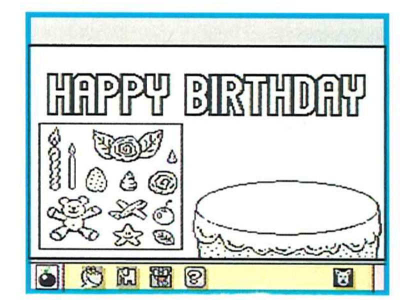
El juego se llama el **Ataque Gnat** y nos convierte en un mata moscas que tiene como objetivo acabar con cientos de



enemigos. Por cierto es este juego hay incluso monstruos fin de fase y puedes ganar vidas extra. Desde luego estos muchachos de Nintendo se lo montan bastante bien ¿eh?.

Recomendado para todas las edades...

Aunque muchos de vosotros miraréis este programa pensando que está hecho especialmente para los más pequeños, la verdad es que Mario Paint puede entretener a consoleros de todas las edades -por muy torpes que éstos sean a la hora de dibujar-. Su gran cantidad de opciones, la posibilidad de salvar pantallas, la perfección e impecabilidad de todos sus



detalles y esa magia que rodea a todos los juegos de Mario lo convierten en plato apetecible para cualquiera que quiera disfrutar de lo lindo con una utilidad hecha juego.

Si quieres experimentar una nueva faceta de tu Super Nintendo, consigue el Mario Paint rápidamente.



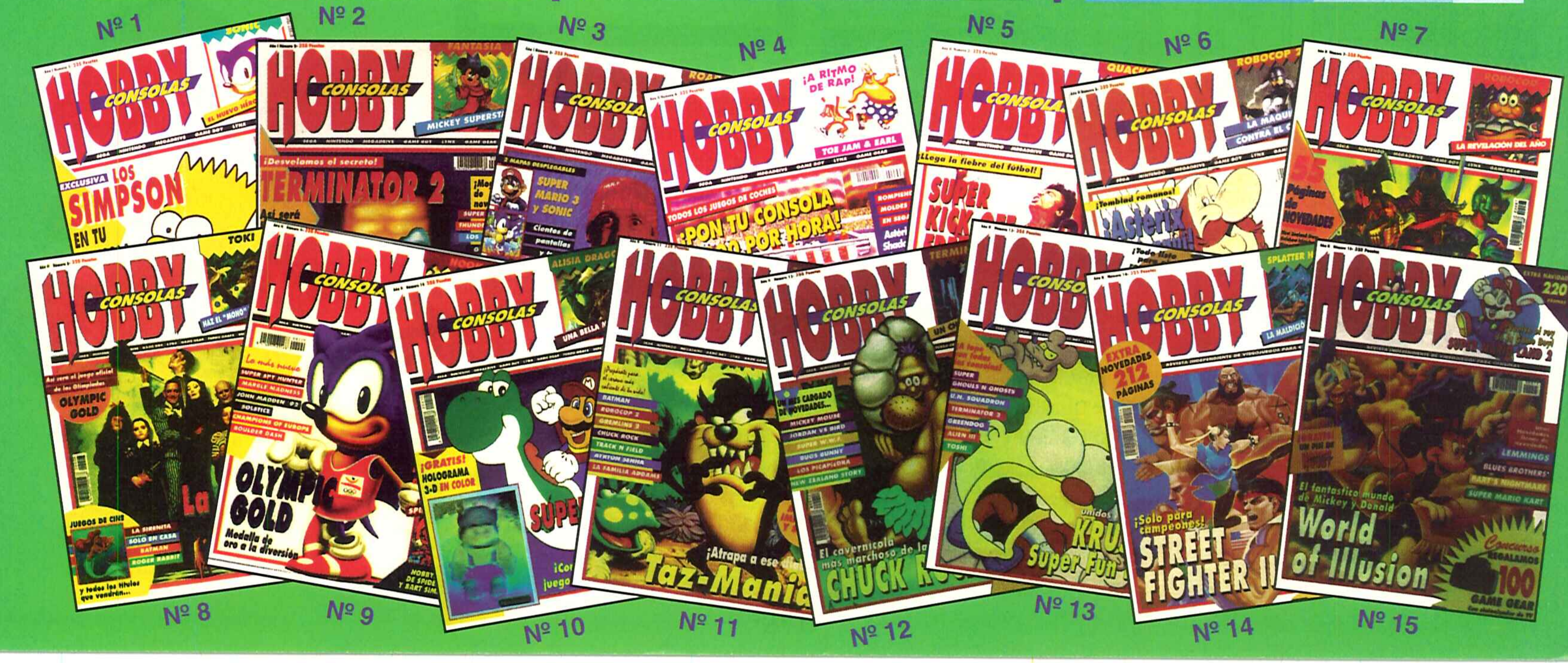
¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Adventure Island	Game Boy	15
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
Aero Blasters	Turbo Grafx	15
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alex Kidd	Sega	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sega	7
Alien 3	Megadrive	13
Alien 3	Sega	13
Aliens	Super Nintendo	10
Alisia Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Aquatic Games	Megadrive	14
Arch Rivals	Megadrive	13
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Back to the Future. Parte III	Sega	11
Bart vs. The Space M.	NES	2
Bart vs. the World	NES	15
Bart's Nightmare	Super Nintendo	15
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	11
Batman Returns	Lynx	11
Batman Returns	Megadrive	15
Batman Returns	Game Gear	15
Batman Returns of the Joker	Game Boy	15
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Lynx	7
Blades of Steel	NES	3
Blades of Steel	Game Boy	13
Blaster Master	NES	4
Blaster Master	Game Boy	15
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blowout	Nintendo	12
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Blue's Journey	Neo Geo	11
Bomber Man	Turbo Grafx	14
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	12
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Bugs Bunny C. Castle	Game Boy	12
Bulls vs Lakers and the NBA...	Megadrive	15
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9

JUEGO	CONSOLA	Nº
Castelian	NES	15
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Castlevania II	Game Boy	12
Corporation	Megadrive	14
Crystal Mines II	Linx	10
Cyber Cop	Megadrive	12
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Chakan: the forever man	Game Gear	15
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	10
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Chuck Rock	Sega	11
Chuck Rock	Megadrive	12
Chuck Rock	Game Gear	13
D. Robinson's S. Court	Megadrive	12
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Defenders of Dynatron City	Nintendo	13
Desafío Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Devilish	Game Gear	11
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Double Dragon III	Nintendo	14
Dr. Franken	Game Boy	13
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon's Fury	Megadrive	14
Dragon's Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	9
European Club Soccer	Megadrive	14
Evander Holyfield's Boxing	Megadrive	15
F-1 Exhaust Heat	Super Nintendo	15
F 22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasía	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Final Fight	Super Nintendo	13
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
Four Players Tennis	Nintendo	12
G-Loc	Sega	8
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2

JUEGO	CONSOLA	Nº
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Lynx	7
George Foreman's	Game Gear	12
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Greendog	Megadrive	13
Gremlins 2	Game Boy	2
Gremlins 2	Nintendo	11
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Hard Drivin	Lynx	3
Hard Drivin	Megadrive	13
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	6
Mega Halley WarsHook	Game Boy	9
Hydra	Lynx	12
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Joe & Mac	Nintendo	13
Joe & Mac	Super Nintendo	15
Jordan vs Bird	Megadrive	12
Jordan vs Bird	Game Boy	13
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	11
Kick Off	NES	6
Kid Chameleon	Megadrive	7
King of the Monsters	Neo Geo	15
Kirby's Dream Land	Game Boy	14
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	13
Krusty's Super Fun House	Megedrive	13
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Last Resort	Neo Geo	13
Leaderboard	Game Gear	9
Lemmings	Megadrive	15
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
M-C Kids	Nintendo	13
M. Dangerous Chase	Game Boy	12
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10
Marble Madness	Game Gear	12
Mario Yoshi	Game Boy	13



JUEGO	CONSOLA	Nº
Master of Darkness	Sega	15
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man II	Game Boy	15
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mision Imposible	NES	6
Mission Impossible	Nintendo	11
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
Ms. Pac-Man	Sega	13
Mutation Nation	Neo Geo	14
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Nam 1975	Neo Geo	12
Navy Seals	Game Boy	7
Némesis	Game Boy	12
NES Open Tourn. Golf	Nintendo	14
New Ghostbusters II	Nintendo	12
New Zealand Story	Sega	12
NHLPA Hockey	Megadrive	15
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Ninja Gaiden	Sega	12
Ninja Spirit	Turbo Grafx	11
Norte y Sur	Nintendo	10
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Operation Wolf	Turbo Grafx	13
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pac-Man	Game Boy	12
Pacmania	Sega	1
Pacmania	Megadrive	13
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Paperboy 2	Super Nintendo	12
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
PC Kid 2	Turbo Grafx	12
Phelios	Megadrive	8
Pit Fighter	Megadrive	10
Popeye 2	Game Boy	14
Popils	Game Gear	14
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Predator 2	Megadrive	15
Prince of Persia	Sega	13
Prince of Persia	Game Gear	14
Prisioners of War	Nintendo	9
Probotector	Game Boy	11
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Put & Putter	Sega	11
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Raiden	Turbo Grafx	14
Rampage	Lynx	3
Rampart	Lynx	12
Rastan	Sega	1
Rescue: E. Mission	Nintendo	12
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Road Rash	Megadrive	3
Robo Army	Neo Geo	9
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	Game Boy	11
Robocop 3	Super Nintendo	14
Robotron	Lynx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow of the Beast	Lynx	14
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shadow Warriors II	Nintendo	15
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	11
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Smash TV	Nintendo	14
Smash TV	Sega	14
Snake Rattle & Rol	NES	6
Sneaky Snakes	Game Boy	13
Snoopy's Magic Show	Game Boy	14
Snow Brothers	Game Boy	13
Soccer Brawl	Neo Geo	12
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon's Club	Game Boy	5
Solomon's Key	Nintendo	14
Solstice	Nintendo	9
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic	Sega	2
Sonic 2	Megadrive	14
Sonic 2	Sega	15
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Speedball	Megadrive	13
Spider Man	Sega	1
Spider Man	Game Gear	12
Spider Man 2	Game Boy	15
Splatterhouse 2	Megadrive	14
Star Trek	Game Boy	14
Star Wars	NES	4
Steel Empire	Megadrive	14
Street Fighter II	Super Nintendo	14
Street Gangs	NES	15
Streets of Rage	Megadrive	2
Streets of Rage	Game Gear	15
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Adventure Island	Super Nintendo	15
Super Castlevania IV	Super Nintendo	12
Super Ghouls'n Ghosts	Super Nintendo	13
Super Hunchback	Game Boy	12
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Kart	Super Nintendo	15
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario Land 2	Game Boy	15
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Monaco GP	Sega	10
Super Monaco GP II	Megadrive	11
Super Monaco GP II	Game Gear	14
Super Off Road	NES	5
Super Probotector	Super Nintendo	14
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9
Super Skweek	Lynx	11
Super Smash T.V.	Super Nintendo	12
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Space Invaders	Sega	12
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Tennis	Super Nintendo	11
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Super Tortugas Ninja	Super Nintendo	12
Super Wrestlemania	Super Nintendo	12
Sweek	Lynx	7
Sword Master	NES	15
Talespin	Turbo Grafx	15
Tazmania	Megadrive	11
Tazmania	Game Gear	13
Tazmania	Sega	14
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator	Megadrive	12
Terminator	Sega	12
Terminator 2	NES	13
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	13
The Addams Family	Super Nintendo	11
The Addams Family	Game Boy	11
The Adventure Island II	Nintendo	14
The Blues Brothers	Nintendo	15
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Chessmaster	Super Nintendo	11
The Dream Master	Nintendo	8
The Empire Strikes Back	Nintendo	14
The Flinstones	Sega	7
The Flinstones	Nintendo	12
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Legend of Galahad	Megadrive	15
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
The Simpsons Bart vs...	Megadrive	13
The Simpsons Bart vs...	Game Boy	14
The Simpsons Bart vs...	Sega	14
Thrash Rally	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Tiny Toon	Game Boy	12
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Lynx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Tom & Jerry	Sega	14
Top Gun	NES	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Touchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Track & Field	Game Boy	14
Track & Field in Barcelona	Nintendo	11
Trivial Pursuit	Sega	15
Trog!	Nintendo	14
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turtles 2	Nintendo	11
Turtles II	Game Boy	11
Turtles in Time		14
Turrican	Megadrive	4
Turrican	Game Boy	12
Two Crude Dudes	Megadrive	15
U-fouria	Game Boy	12
U.N. Squadron	Super Nintendo	13
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Wimbledon Tennis	Sega	12
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Wonder Boy 3	Sega	12
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Champ	Nintendo	10
World of Illusion	Megadrive	15
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Superstars 2	Game Boy	15
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Lynx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Lynx	8
Zero Wing	Megadrive	11
Zoom	Megadrive	1

La Gran Ocasión

INTERCAMBIO

INTERCAMBIO juego «Mario Lemieux Hockey» de Megadrive. Preguntar por Toni Costa. Muchas gracias. TF:93-8890588.

INTERCAMBIO el juego «After Burner», a ser posible por el «Asterix» o por el «Wonder Boy 3». Preguntar por Abraham. Podéis llamar al 91-6094616.

CAMBIO juegos de Megadrive como: «Moonwalker», «Fatal Rewind», «Joe Jam and Earl», «Forgotten Worlds», «Spiderman», «Fantasía», «Strider» etc, por otros de igual calidad. Preguntar por Félix Martínez. TF:968-578465.

TENGO el juego de Super Nintendo «Super R-Type». Me gustaría cambiarlo por el «F-Zero» Gracias. Preguntar por Marc Vela. TF:972-241629.

CAMBIO un cartucho que incluye varios juegos:«Dragon Slayer», «Pitman» y «Billio» por «Terminator 2». Preguntar por Jaume Martorell.TF:971-468241.

TENGO una Super Nintendo con los juegos:« Ghost'n Ghouls» y «Robocop 3». Me gustaría cambiarlos durante una temporada por otros juegos de Super Nintendo. Preguntar por Iván Tirado.TF:93-8371009.

CAMBIO el juego: «Carmen San Diego» de Megadrive por el «Speenball 2», «Taz-Mania» «Greendog», o «European Club Soccer». Sólo residentes en Valencia. Preguntar por José Crespo.TF:96-3719761.

TENGO una Megadrive y quiero cambiar juegos. Tengo el «Truxton», «Fantasía» y el «Sonic». Me gustarían juegos de acción. Preguntar por Agustín Cánovas.TF:93-7782224. Llamar a partir de las 15:00 horas.

INTERCAMBIO dos mandos de Megadrive sin cable y el «Mercs» por un juego de novedad o por dinero. Preguntar por Arturo.TF:91-7159523.

CAMBIO juegos de Super Nintendo. Ahora tengo el «Joe and Marc» y el «Final Fight». Los intercambio por cualquier otro, menos el «Turtles IV» o el «Castlevania IV». Preguntar por Jose Luis López. TF: 91-7333799.

VENTAS

VENDO Game Boy nuevo (dos meses de uso) por sólo 8.000 ptas. Regalo algunas revistas de consolas, o cambio por Megadrive (+5.000) o Super Nes (+7.000 pesetas). Preguntar por Jesús Mª Torreblanca. TF: 952-2341163.

VENDO juegos: «Taz-Mania» y «Shadow Dancer» por 8.900 pesetas los dos. Llamad al 93-7173577 y preguntar por Diego Carlos Gandía.

VENDO consola NES casi nueva, con los juegos: «Super Mario 3», «Ghost'n Goblins», «Double Dragon II», «Tortugas Ninja 2» y «Gaunlet II». 25.000 pesetas a discutir. Preguntar por Eduardo. TF: 91-7669739.

VENDO «Gradius», «Life Force», «Super Mario 2», «Pro-Ammach Rider», «Mega Man», «Robowarrior», «Metroid Trojan», «Simon's Quest», «Ghosts'n Goblins», «Section Z» y «Gun Smoke». 3.000 pesetas cada uno. C/V Nintendo. Preguntar por Jose Antonio Silva. TF: 95-5707167.

VENDO Lynx II de 3 meses con los juegos «California Games» y «Blue Lightning», por 20.000 pesetas, incluido el adaptador a la red. Preguntar por Luis Felipe Cruz. TF: 91-6143194.

VENDO consola Master System con dos Pads (control Stick y control Pad) más los juegos: «Alex Kidd in Miracle World», «Ninja Gaiden», «Shadow of the Beast» y «Super Kick Off» (está sin instrucciones), por sólo 16.000 pesetas. Llamar al 91-7191362 y preguntar por Bruno.

VENDO juegos de Megadrive: «Dick Tracy» (4.000 pesetas), «Golden Axe II» (4.500 pesetas), «Ea Hockey» (5.000 pesetas) y «Taz-Mania» (5.000 pesetas). Preguntar por Pedro Javier Galmés.TF:971-291969.

VENDO consola Atari 7800 sin estrenar por 5000 pesetas, con un juego en la memoria. Preguntar por Vanessa Andrés García. TF: 91-5652926 o 91-4693654.

VENDO consola Solidex (compatible Nes). Cartucho con 52 juegos por 10.500 pesetas. También vendo cartucho «Gauntlet II» de Nintendo por 5.000 pesetas. Interesados llamar al 977-363551. Preguntar por Egon Wiehoff.

VENDO Master System II completa con los juegos: «Alex Kidd», «Transbot» y «Galaxy Force» por 13.000 pesetas. Preguntar por Maria José Merino. TF:941-259818.

DESEO VENDER el cartucho «Budokan» de Sega Megadrive por 6.900 pesetas. Preguntar por Santiago Ramírez.TF:976-526393.

COMPRA

DESEARIA COMPRAR una Game Gear que estuviera en buenas condiciones y a un buen precio. Un saludo y gracias. Preguntar por Alvaro Errasquín.TF:91-4787092.

COMPRO el juego «Taz-Mania» para Master System II por 3.000 pesetas. Preguntar por Oscar Montiel.TF:93-8051873.

COMPRO Megadrive con algunos juegos. Todo debe estar en buenas condiciones. Preguntar por Jose Luis González.TF:95-318278.

COMPRARIA juegos Sega Megadrive. Preferentemente de deportes (en especial «PGA Tour Golf», «Hockey», etc). TF:98-5368074. A partir de las 20:00 horas. Nacho.

ME LLAMO Miguel y me interesaría comprar juegos de la Nintendo a buen precio, especialmente de coches o de golf, pero no importa mucho. Llamar al 976-327303.

COMPRO consola Megadrive. Precio a convenir.TF:93-2032885. Preguntar por Nacho y llamar días laborables por la tarde.

QUISIERA contactar con vendedores de Sega. Escribir a Avda. España nº 11, 3º-B. Fuenlabrada. 28940 (Madrid). Thanks por every. Good. Adiós . Preguntar por Miguel Angel.TF:91-6068463.

QUIERO que me traigan el adaptador universal de Super Nintendo, que vale 3.900 pesetas, a pagar contra reembolso. Preguntar por Manuel Contreras.TF:93-4227725.

COMPRO consola tipo Nintendo. El precio no debe ser más alto que el legal (9.200 pesetas). Adiós y gracias. Llamar a Gorka Igor.TF:94-228451.

DESEARIA comprar Super Nintendo o Master System, siempre que estén las dos consolas a buen precio. Gracias y un saludo. Preguntar por Juan Antonio.TF:972-351910.

VARIOS

ME GUSTARIA vender el «Double Dragon II» de Nintendo y hacer un club de consolegas. Gracias por leerlo. Preguntar por Pablo Fernández. TF:983-332808.

LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

Para jugar en serio

QUEREMOS EMPEZAR EL AÑO CON BUEN PIE. Y CREEMOS QUE NADA MÁS APROPIADO PARA ELLO QUE INCLUIR, EN NUESTROS DISCOS DE PORTADA, LAS MEJORES DEMOS JUGABLES QUE EXISTEN PARA PC EN ESTE MOMENTO:
ALONE IN THE DARK, LUIGI & SPAGHETTI, THE LEGEND OF KYRANDIA, DISNEY ANIMATION STUDIO, CAMPAIGN, CRAZY CARS III Y JOE & MAC CAVEMAN NINJA.
¡SIETE MAGNÍFICAS DEMOS QUE NO TE PUEDES PERDER!

ANÁLISIS: LOS MEJORES PROGRAMAS DE COMBATE AÉREO

650 PESETAS

MICRO pcmanía

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES Número 3

COMANCHE
Acepta el desafío de la simulación más real de la historia

PREVIEWS
Así serán...
SPACE QUEST I
CAR & DRIVER

ARTE DIGITAL
DISNEY ANIMATION STUDIO

CÓMO LLEGAR AL FINAL DE...
ROME AD 92
THE LEGEND OF KYRANDIA

2 DISCOS
6 MEGAS DE INFORMACIÓN
ALTA DENSIDAD

HOBBY PRESS

MICRO pc manía

¡Ya a la venta el número 3!

La Gran Ocasión

VENDO pistola light phaser y juego «Operation Wolf» de Master System II por 6.000 pesetas, o cambio por un juego que resulte equivalente. Llamar tardes. Precio discutible. Preguntar por Gonzalo Arroyo.TF:91-8456888.

VENDO O CAMBIO consola Nintendo Super Set con seis juegos. Está valorada en 45.000 pesetas y la vendo por 29.000 pesetas. Debéis preguntar por Manuel Merino.TF:91-6834415.

VENDO O CAMBIO Lynx II con adaptador a la red y los juegos «Blue Lighting» y «California Games». Quisiera cambiarlos por Game Gear o Nes con algunos juegos. Preguntar por Luis Felipe en el teléfono 91-6143194.

QUIERO HACER un intercambio, y es el de cambiar una cinta de la Game Boy de 16 juegos. También quiero formar clubs para hacer trucos de los juegos. Preguntar por David. Podéis llamar los días laborables por la tarde.TF:91-4695972.

ME GUSTARIA contactar con valencianos que tengan los juegos: «Revenge of Shinobi», «Spiderman», «Kid Chameleon» u otros juegos diferentes para la Megadrive. Preguntar por Simón Maeso. TF:96-3717826.

VENDO O CAMBIO el juego «Super R-Type» de Super Nintendo. Se encuentra en perfecto estado. Interesados llamar al 958-205171. Preguntar por Nicolás Hernández.

ME GUSTARIA intercambiar algunos juegos de Game Gear, Megadrive, Master System, Game Boy y Nintendo. También compro de Mega. A ser posible con chicos y chicas de Pontevedra y Ferrol. Preguntar por LuisGabriel García.TF:981-384462.

CAMBIO O VENDO los siguientes juegos de Master System: «Rambo 3», «Aztec» y «Rescue Mission». Cambio, si es posible, por «Sonic», «Spiderman» o «Ninja Gaiden». Llamar tardes al 986-233029. Preguntar por Marcial Agra.

DESEO intercambiar o vender los siguientes juegos de la Nes: «Ghost'n Goblins», «Batman» y «Soccer». Preguntar por Joaquín Pérez. Muchas gracias por el interés. TF:95-4780366.

CLUBS

QUIERO hacer un club Megadrivero. Todos debéis mandar una carta y recibiréis vuestro carnet con el número de asociado. Es totalmente gratis. Preguntar por Juan Carlos Artcho. TF: 91-6167492.

DESEARIA formar club con poseedores de Sega Megadrive, a ser posible de Sevilla. Prometo responder. Escribid pronto. Gracias. Preguntar por Eduardo García. TF: 95-581578.

ME GUSTARIA crear o formar parte de un club para los que tienen una Game Gear y no saben con quién hablar ni poder intercambiar los juegos. Preguntar por Manuel Casanova. TF: 93-5734744.

QUISIERA conocer consolegas y clubes de Sega Master System II. Sólo de la provincia de Alicante. Preguntar por Víctor Ortega. TF: 96-5124345.

SI ERES de Badalona, tienes una Megadrive o un Pc y te animas, podríamos formar una revista de videojuegos. Llamar los días laborables de 19:30 a 20:45. Preguntar por Sergio Reyner. TF: 93-3987474.

ME GUSTARIA intercambiar trucos entre chicos y chicas que tengan una Game Gear, ya que tengo varios juegos parados sin saber qué hacer. Muchas gracias. ESCRIBE.

AMIGOS SuperNintenderos. Podríamos formar un club para cambiar juegos, intercambiar trucos, sortear juegos, hacer carnets, charlar sobre juegos... ¿quieres? ¡Llamadme! Preguntar por Jose Miguel. TF: 96-5551929.

DESEARIA formar un club en Sevilla compuesto por usuarios de Super Nintendo. Interesados llamar al teléfono 95-5614434. Preguntar por Rafael López.

SI TIENES una Megadrive o un Master System, apúntate al club Shinobic donde podrás cambiar y comprar juegos. Envía sello para respuesta. Te esperamos. Preguntar por Gregorio Jiménez. TF: 93-6586660.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ....................PROVINCIA....................TLF....................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ Los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que se admitirán anuncios de caracter comercial.

TUS JUEGOS FAVORITOS

NUEVO EN ESPAÑA

¡¡¡EN RELOJ!!!

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................

DOMICILIO.......................................LOCALIDAD.......................................

PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO...............................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................

Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

lotus





maniac mansion

Pensado para pensar. La mayoría de nuestros lectores habrán oído hablar de títulos como Monkey Island o Larry. Estos juegos, superfamosos en el mundo de los ordenadores, pertenecen a un género que, sin embargo, ha tenido poca aceptación hasta el momento en el mundo de las consolas. Se trata del género denominado aventura gráfica, en el cual el elemento principal a explotar por el jugador es el de la estrategia.

Si eres un seguidor de estos juegos adecuados para desarrollar la inteligencia y te gustaría tener un cartucho que contuviera alguno de ellos para tu Nintendo, estás de enhorabuena, pues Maniac Mansion es una aventura gráfica.

Su contenido ya será explicado en posteriores números con detenimiento, pero se puede adelantar que sorprenderá a más de uno.

Un juego, en definitiva, pensado para aquellos que, cansados de machacar el boton de disparo del joy-pad, estén buscando algo diferente que les obligue a poner en marcha sus neuronas.



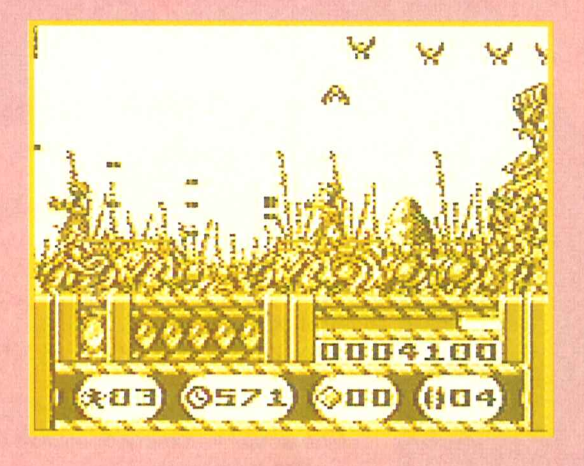


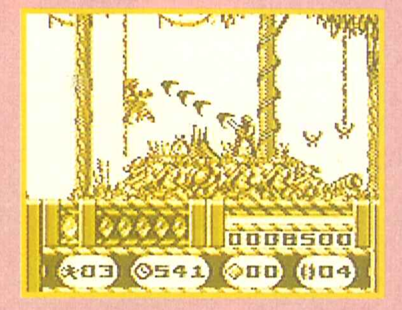


universal soldier

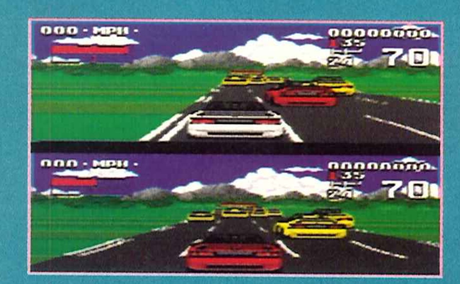
El sucesor de Turrican. Aunque el género de juegos basados en los disparos a diestro y siniestro está actualmente dominado por el célebre Turrican, este nuevo Universal Soldier viene con la fama de tener tanta calidad como aquél. En él encarnarás a un soldado que, al viejo estilo de Rambo, deberá recorrer a pie un enorme mapeado repleto de enemigos. Para ello, contará con un arma que ya causara un gran impacto en Turrican: una especie de lanzallamas que, controlado mediante el joy-pad, podrá disparar en todas las direcciones para arrasar a los villanos que se pongan a su alcance.

No cabe duda que las expectativas que puede despertar este juego en los aficionados a aniquilar a todo bicho viviente que le





turbo challenge



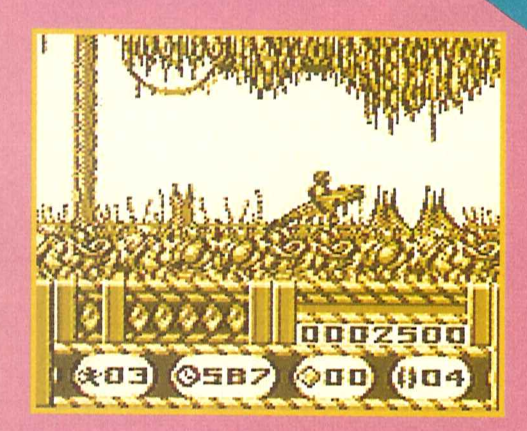
Pilota tu propio Lotus
Los motores de nuestra Mega Drive volverán a rugir con la llegada al mundo consolero de este cartucho. Esta vez, además, con la posibilidad de disputar carreras de dos pilotos al mismo tiempo, a los mandos de un veloz Lotus. Si no has tenido la suerte de nacer millonario, pero tu economía te permite comprarte un cartucho, aquí tendrás una buena oportunidad de ponerte al volante de todo un "cochazo".











salga al paso (en la pantalla, claro está) serán grandes. Pero, para saber algo más sobre este shoot'em up deberán esperarse al próximo mes. Confiamos en que la espera se haga lo más corta posible, y que no sea en vano.

king of the monsters



¿Qué monstruo prefieres?
Si eres un amante de las máquinas recreativas, probablemente te acordarás de un cartucho cuyo nombre era King of the Monsters perteneciente a Neo Geo. Ahora, cuando dicha factoría ya ha sacado a la luz una segunda versión del juego, es el momento en que el susodicho título ha hecho su aparición en la consola Super Nintendo de la mano de Takara. En este juego, tendrás la oportunidad de realizar algo que quizás hayas soñado muchas veces: luchar cuerpo a cuerpo con una serie de gigantescos seres espantosos. Para ello, podrás elegir entre cuatro enormes especímenes, cada uno de los cuales tiene sus propios movimientos y características con los que deberás familiarizarte. Será una ocasión inigualable de transformarte en el Rey de los Monstruos.



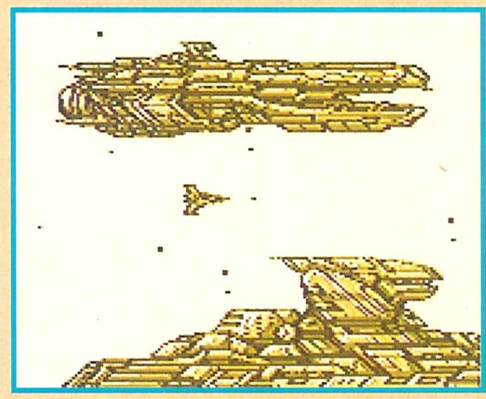
SUPERVIEW

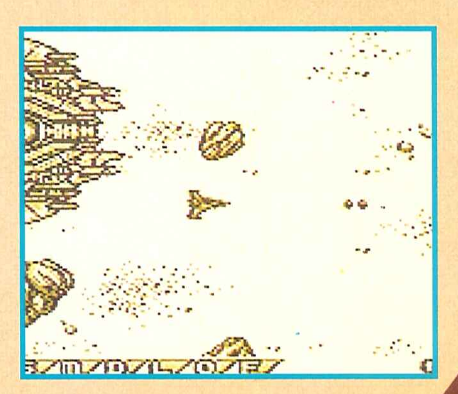


nemesis II





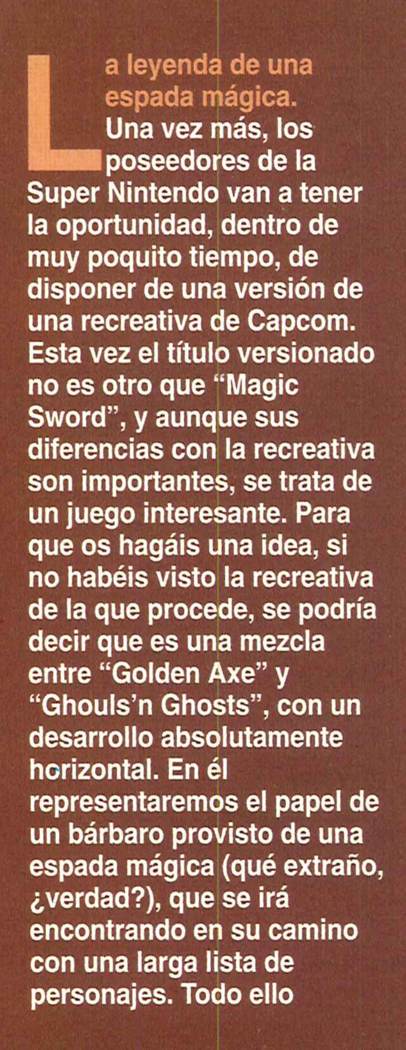




Todo un clasico

Si hay algún juego matamarcianos que merezca el adjetivo de clásico, éste es, sin duda, Némesis. Desde que este juego apareciera en las recreativas, muchos han sido los que se han visto enganchados a él o a cualquiera de sus diferentes versiones. Ahora aparece la segunda entrega de este popular título para la más pequeña consola del mercado, la Game Boy.

Su desarrollo se asemeja mucho a su producto antecesor y a la mayoría de los denominados matamarcianos. Te verás sumergido en un espacio plagado de enemigos y habrás de ir superando diversas fases, teniendo en cuenta que al final de cada una te espera una gigantesca nave enemiga. Si te gustan los matamarcianos y no has encontrado todavía uno para tu Game Boy que colme todas tus aspiraciones, mantente "al loro", pues este cartucho promete.



La leyenda de una espada mágica.

Una vez más, los poseedores de la Super Nintendo van a tener la oportunidad, dentro de muy poquito tiempo, de disponer de una versión de una recreativa de Capcom. Esta vez el título versionado no es otro que "Magic Sword", y aunque sus diferencias con la recreativa son importantes, se trata de un juego interesante. Para que os hagáis una idea, si no habéis visto la recreativa de la que procede, se podría decir que es una mezcla entre "Golden Axe" y "Ghouls'n Ghosts", con un desarrollo absolutamente horizontal. En él representaremos el papel de un bárbaro provisto de una espada mágica (qué extraño, ¿verdad?), que se irá encontrando en su camino con una larga lista de personajes. Todo ello







shinobi II





El regreso de un clásico.
Nuestra Mega Drive está de enhorabuena, pues dentro de poco tendrá la oportunidad de poner en funcionamiento todos sus chips al servicio de un juego con gran tradición, el Shinobi. Se trata de un título cuyas dos anteriores entregas tuvieron un enorme éxito y crearon un gran número de adictos a los juegos de artes marciales. Aunque las anteriores versiones estaban dotadas de una gran calidad, es de esperar que este nuevo cartucho pueda entusiasmar aún más a sus seguidores. Si tú eres uno de ellos, ten paciencia, porque en poco tiempo podrás volver a convertirte en un luchador audaz.

gic sword

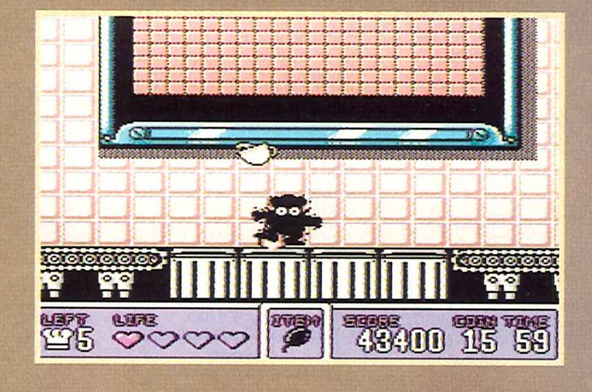


compone una historia repleta de magia y leyenda, destinada a los amantes de la aventura y la acción. En un corto período de tiempo, estará dispuesta a hechizarte si dispones de una Nintendo de 16 bits.

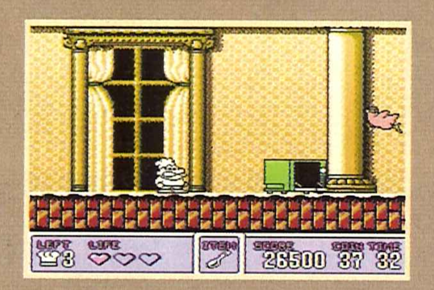
panic restaurant

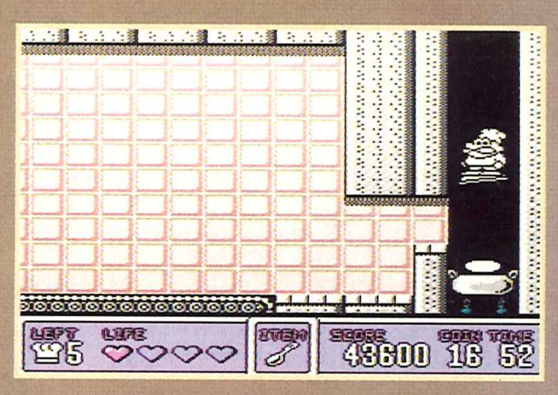


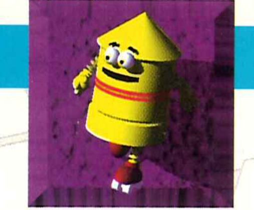
Problemas en el restaurante.
Si en estos momentos te estabas disponiendo a hincarle el diente a un bocadillo o a una buena hamburguesa, yo de ti dejaría este juego para un poco más tarde. Se trata del Panic Restaurant, que saldrá al mercado en los próximos días. Un restaurante bastante peculiar, invadido de comida mutante, y que está haciendo sufrir más de la cuenta al cocinero, el simpático Cookie. Lejos de los habituales guerreros o naves espaciales, aquí tendrás que enfrentarte con los enemigos más insospechados: filetes asesinos, huevos fritos terroristas, salchichas sin piedad, cebollas sanguinarias y demás comidas animadas. Un juego que, si todo lo que tiene de original lo tiene también de calidad, no has de perderte.





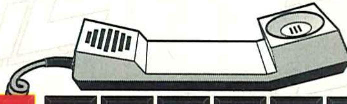






MAIL VXC
VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 H

FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO





MEGADRIVE +4JUEGOS +2CONTROLPAD — **27.490**

MEGADRIVE +CONTROLPAD +SONIC — **22.490**

MEGADRIVE +CONTROLPAD — **18.990**

Master System II

BASIC



CONALEXKID +CONTROLPAD — **9.490**

SONIC PACK





CONALEXKID +SONIC +2CONTROLPAD — **13.490**

PLUS







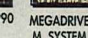
CONALEXKID +CONTROLPAD +PISTOLA + OPERATION WOLF — **15.990**

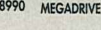
MEGADRIVE — MASTER SYSTEM — MEGADRIVE

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts





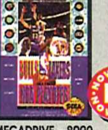






Juego	Precio
WRESTLEMANIA	MEGADRIVE - 7990
TERMINATOR	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
CHUCK ROCK	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
SIMPSONS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ALIENS III	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ARCH RIVALS	MEGADRIVE - 6990
SUPER SMASH TV	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
EMPIRE OF STEEL	MEGADRIVE - 8990
GREEN DOG	MEGADRIVE - 6990
DRAGON FURY	MEGADRIVE - 899







Juego	Precio
TERMINATOR 2	MEGADRIVE - 6990
SPLATTER HOUSE II	MEGADRIVE - 6990
NEWZEALAND STORY	M. SYSTEM - 5990
HOLYFIELD BOXING	MEGADRIVE - 8490
NFL FOOTBALL	MEGADRIVE - 8490
BULLS US LAKERS	MEGADRIVE - 8990
SONIC 2	MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6990
TAZMANIA	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
BATMAN	MEGADRIVE - 6990
TALMIT'S ADVENTURE	MEGADRIVE - 6990












Juego	Precio
LEMMING	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
SONIC	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
GALAXY FORCE	MEGADRIVE - 6990
ALIEN STORM	MEGADRIVE - 6490 / M. SYSTEM - 5990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
GHOUL'S GHOSTS	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
MICKEY MOUSE	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
TOM AND JERRY	M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
LA SIRENITA	PROXIMAMENTE








Juego	Precio
MICKEY & DONALD	MEGADRIVE - 6990
TEAM USA	MEGADRIVE - 8990
POPULOUS	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990
BONANZA BROS	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
GALAHAD	MEGADRIVE - 7990
TALESPIN	M. SYSTEM - 6990
ASTERIX	M. SYSTEM - 5990
KID CHAMALEON	MEGADRIVE - 7490
JOE MONTANA	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
TURBO OUT RUN	MEGADRIVE - 6990











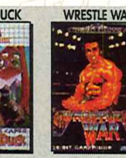



Juego	Precio
DOLPHIN	MEGADRIVE - 6990
KICK OFF	M. SYSTEM - 6490
UEFA 92	M. SYSTEM - 6990
CORPORATION	MEGADRIVE - 7990
WONDER BOY	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
COLUMNS	MEGADRIVE - 5490 / M. SYSTEM - 4990
GHOSTBUSTERS	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 4990
ALISIA DRAGON	MEGADRIVE - 6990
HEROES OF THE LANCE	M. SYSTEM - 6990
BUBBLE BUBBLE	M. SYSTEM - 5990









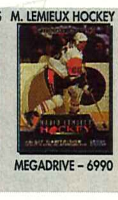






Juego	Precio
LMX ATTACK CHOPPER	MEGADRIVE - 7990
PACMANIA	M. SYSTEM - 6990
INDIANA JONES	M. SYSTEM - 6990
DONALD DUCK	M. SYSTEM - 5590
WRESTLE WAR	MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE	MEGADRIVE - 6990
HOME ALONE	MEGADRIVE - 6990
FANTASIA	MEGADRIVE - 7990
HOCKEY	MEGADRIVE - 8490
STREETS OF RAGE 2	PROXIMAMENTE



Juego	Precio
THUNDER FORCE IV	MEGADRIVE - 6990
INDIANA JONES III	MEGADRIVE - 7990
QUACK SHOT	MEGADRIVE - 6990
MASTER OF DARKNESS	M. SYSTEM - 5990
SENNA	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6590
TOKI	MEGADRIVE - 6990
WONDER BOY MONST. W.	MEGADRIVE - 8990
ROAD RASH	MEGADRIVE - 8490
AQUATIC GAMES	MEGADRIVE - 7990
BATMAN RETURNS	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990






Juego	Precio
LOTUS	MEGADRIVE - 6990
KLAX	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
M. LEMIEUX HOCKEY	MEGADRIVE - 6990
D.R. BASKETBALL	MEGADRIVE - 6990
OLYMPIC GOLD	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990
XENON II	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
NINJA GAIDEN	M. SYSTEM - 5990
PRINCE OF PERSIA	M. SYSTEM - 5990
JAMES POND II	MEGADRIVE - 8490



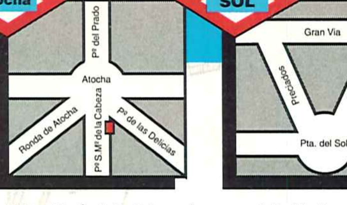



Juego	Precio
BEAST II	MEGADRIVE - 7990
PHANTASY STAR II	PVP - 8490
PHANTASY STAR III	PVP - 9900
SWORD OF VERMILION	PVP - 8490
WARRIOR OF ROME	PVP - 8490
ARCUS ODISSEY	PVP - 8490
KING'S BOUNTY	PVP - 7490
RINGS OF POWER	PVP - 8490
DONDE ESTA C.D.S.S	PVP - 7990
C.D.S. EN EL TIEMPO	PVP - 8990

CENTRO MAIL

ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MADRID



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25

MADRID

Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS (DEL 20 DE DICIEMBRE AL 10 DE ENERO)

BARCELONA

P. Catalunya
Gran Via
Passeig de Gràcia
Carrer de Pau Claris
Plaça Catalunya

Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10

ABRIMOS SABADOS TARDE

ZARAGOZA



Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 (Ultima Planta)
Tel: 21 82 71

ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

Nintendo

NINTENDO + 1 MANDO **9.890**

NINTENDO + 2 MANDOS **10.580**

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS **13.780**

ACTION SET
CONSOLA, PISTOLA, SUPER MARIO, DUCK HUNTER **19.435**

SUPER SET
CONSOLA, 4 MANDOS, TETRIS, SUPER MARIO, WORLD CUP **24.480**

A Boy and his Blob	5500	Pimball	3900
Addams Family	6990	Power Blade	7900
Batman	7400	Pro Wrestling	5500
Bionic Comando	6990	RC Pro Am	5500
Black Manta	7100	Road Blaster	7400
Blades or Steel	6500	Road Fighter	6500
Blue Shadow	6900	Robocop	6500
Bugs Bunny	7990	Shadow Warrior	6500
Castelian	6600	Shadow Warrior II	7400
City Conection	5600	Silent Service	6500
Crack Out	6500	Simo´s Quest	6500
Chip & Dale	7990	Smash TV	7400
Double Dragon	7990	Solomons Key	5600
Dr. Mario	6500	Stealht ATF	6600
Dyna Blater	7100	Street Gans	7400
El Imperio contraataca	7990	Super Spy Hunter	7990
Goal	6990	Super Turrican	7950
Golf	3900	Tennis	3900
Goonies 2	6500	The Hunt for Red October	7100
Gradius	5500	The Legend of Zelda	7250
Guerrilla War	6990	The Simpson 2	8900
Hyper Coccer	6600	Tom & Jerry	7990
Ice Hockey	3900	Top Gun	6500
Ikari Warriors	6500	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Joe & Mac	7990	Total Recall	6900
Kid Icarus	6500	Track & Field 2	6500
Kung Fu	3900	Turbo Racing	7250
Maniac Mansion	9990	Uforia	7400
Metal Gear	6600	Word Champ	7990
Metroid	7100	Zelda 2	7900
Mighty Bomb Jack	5600	Advantage joystick	6990
Mission Imposible	7900	Alargador Cable	1995
New Ghostbusters II	6500	Controllers	3900
Norte y Sur	7500	Four Scores	5900
Panic Restaurant	8990	Organizador de Juegos	1195
Paper Boy 2	7400	Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo

¡Busca los SUPERDESCUENTOS y las últimas NOVEDADES!



SOLSTICE	P.V.P. - 6900	ELITE (RESTA 500 ptas)	P.V.P. - 8400
STAR WARS (RESTA 500 ptas)	P.V.P. - 7790	LEMMINGS (NOVEDAD)	P.V.P. - 6990
SUPER MARIO 2	P.V.P. - 7250	SUPER MARIO	P.V.P. - 4200
TRACK & F. IN BARCELONA	P.V.P. - 6500	ROBOCOP II (RESTA 500 ptas)	P.V.P. - 6990
TERMINATOR 2 (NOVEDAD)	P.V.P. - 7990	WORLD CUP	P.V.P. - 6500
CAPTAIN PLANET	P.V.P. - 6500	KONAMI HYPER SOCCER	P.V.P. - 6500
HOOK (NOVEDAD)	P.V.P. - 6990	McDONALDLAND (NOVEDAD)	P.V.P. - 6990
TROG	P.V.P. - 6600	DRAGON´SLAIR	P.V.P. - 6900
TURTLES	P.V.P. - 7250	BLUE BROTHER (NOVEDAD) (RESTA 500 ptas)	P.V.P. - 7100
ULTIMATE AIR COMBAT	P.V.P. - 7490	ADVENTURE ISLAND II (NOVEDAD)	P.V.P. - 7990
MEGAMAN 2	P.V.P. - 7900	FLISTONES	P.V.P. - 8490
DOUBLE DRAGON III	P.V.P. - 7990	ARCH RIVALS	P.V.P. - 6500
KICK OFF (RESTA 500 ptas)	P.V.P. - 8400	RAINBOW ISLAND (RESTA 500 ptas)	P.V.P. - 6990
N. ZEALAND STORY (RESTA 500 ptas)	P.V.P. - 6990	TURTLES II	P.V.P. - 7900
MEGAMAN 3	P.V.P. - 7900	GALAXY 5000 (NOVEDAD)	P.V.P. - 7490
MARIO 3	P.V.P. - 7900	SWORD MASTER (NOVEDAD)	P.V.P. - 7490

GAME GENIE



TE HARA LLEGAR AL FINAL

6.500

PARA NINTENDO NES





MEGADRIVE	- 11500	GAME BOY	- 9500
SUPER NINTENDO	- 11500	NINTENDO NES	- 9500

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

TURBOGRAFX



NEC

CONSOLA 16 BIT.

13.900

CON EL JUEGO BLAZING LAZERS- 17.900

Consultar títulos disponibles

ATARI LYNX



SUPER PRECIO 11.900

Adap. Mechero Coche	2500	A.P.B.	4900	Hard Drivin´s	4900	Rygar	4900
Adaptador Red	1900	Awesome Golf	4900	Hockey	4900	S.T.U.N. Runner	4900
Bolsa Pouch	2900	Batman	5400	Hydra	4900	Scrapyard Dog	4900
Cable Comlynx	900	Bill & Ted´s Adventure	4900	Ishido	4900	Shanghai	4900
Maletin Lynx	3900	Blockout	4900	Klax	4900	Slime World	4900
Visor Solar	1200	Blue Lightning	4900	Ms. Pacman	4900	Super Sweek	4900
		California Games	4900	Ninja Gaiden	5400	Toki	4900
		Cristal Mine	4900	Pacland	4900	Tournament Cyberball	4900
		Checkered Flag	4900	Paperboy	4900	Turbo Sub	4900
		Chip´s Challenge	4900	Rampage	4900	Viking Child	4900
		Electrocop	4900	Ramparts	4900	Xenophobe	4900
		Gates of Zendocon	4900	Roadblasters	4900	Xybots	4900
		Gauntlet III	5400	Robo-Squash	4900	Zarlor Mercenary	4900

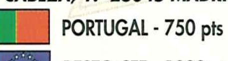


DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y TAMBIEN EN VENTA POR CORREO



SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts



RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	TOTAL
GASTOS ENVIO		250
TOTAL		



GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!

SEGA, NINTENDO,NEC TURBO GRAFX,
LINX-ATARI,
NEO GEO,
NOVAC,
JUEGOS PC

¡Visítanos!

C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7
07011 Palma de Mallorca
Tel: (971) 28 21 46





Móstoles

KING GAMES

(Video-Club Javierre)

ALQUILER, CAMBIO Y VENTA

NOVEDADES USA. TODOS LOS SISTEMAS

C/ Miguel Angel, 9. Tel: 618 89 12
Móstoles (Madrid)

VALE DESCUENTO

CENTROS MAIL: Madrid: C/ Sta. María de la Cabeza,1 y C/ Montera, 32.
Barcelona : C/ Pau Claris, 106. **Zaragoza:** Centro Independencia Local 100 B2

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC, o presentarlo en el centro MAIL de C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid, o C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid. Tlf: 380 28 92

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!





ESTE MES TE PROPONEMOS:

☐ MEGADRIVE	**THUNDER FORCE IV**	P.V.P. ~~6.990~~	-- **5.990** Ptas.
☐ NINTENDO	**HOOK**	P.V.P. ~~6.990~~	-- **5.990** Ptas
☐ SEGA MASTER SYSTEM	**LEMMINGS**	P.V.P. ~~5.990~~	-- **5.390** Ptas.
☐ GAME BOY	**ROGER RABBIT**	P.V.P. ~~5.490~~	-- **4.690** Ptas.
☐ GAME GEAR	**SHINOBI II**	P.V.P. ~~5.190~~	-- **4.490** Ptas.
☐ LYNX	**NINJA GAIDEN**	P.V.P. ~~5.690~~	-- **4.650** Ptas.
☐ SUPER NINTENDO	**LEGEND OF ZELDA**	P.V.P. ~~6.990~~	-- **5.990** Ptas.

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad.................... Provincia....................
Teléfono.................... Código Postal....................
Nº de cliente.................... Cliente nuevo....................

Forma de pago: contra reembolso. Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!





Esto sí que es morro... recibes los 12 números en tu casa y te regalan un Walkman de Hobby Consolas ¡Y todo por 3.900 ptas.!

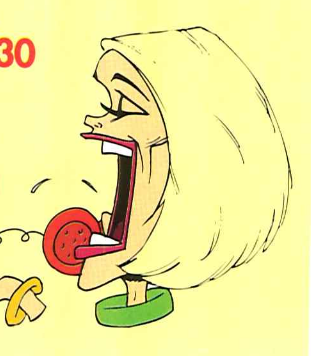
CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España y caduca el 31 de Marzo de 1993 o hasta fin de existencias.



¿Cómo suscribirte a Hobby Consolas y obtener tu regalo?

POR CORREO:
Envía el cupón de la derecha con todos tus datos por correo

POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18




VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45